
RETRO
VIRTUA FIGHTER CUMPLE 25 AÑOS
NBA JAM PURO ESPECTÁCULO
LO ÚLTIMO DE... RED DEAD REDEMPTION II
TODO SOBRE EL ONLINE DE SWITCH PES 2019
DAYS GONE RAGE 2 MARIO TENNIS ACES...
HOBBY CONSOLAS
Nº 323
¡ANALIZADOS!
DETROIT: BECOME HUMAN
STATE OF DECAY 2
NINTENDO LABO
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
COOLPAINTR VR...
AVANCE ESPECIAL
KINGDOM HEARTS III
Nuestras primeras horas en los mágicos mundos de Disney
REPORTAJE
¿POR QUÉ NO SE DOBLAN Y SE TRADUCEN TODOS LOS JUEGOS?
¡QUE RUJAN LOS MOTORES!
THE CREW 2
ONRUSH / MOTOGP 18
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE
V-RALLY 4
F1 2018
AVANCE JURASSIC WORLD EVOLUTION
¡YA LO HEMOS JUGADO!
CALL OF DUTY BLACK OPS
Treyarch revoluciona el género
¡REGALO! PÓSTER DOBLE
SORTEAMOS 3 DETROIT PARA PS4

EDITORIAL

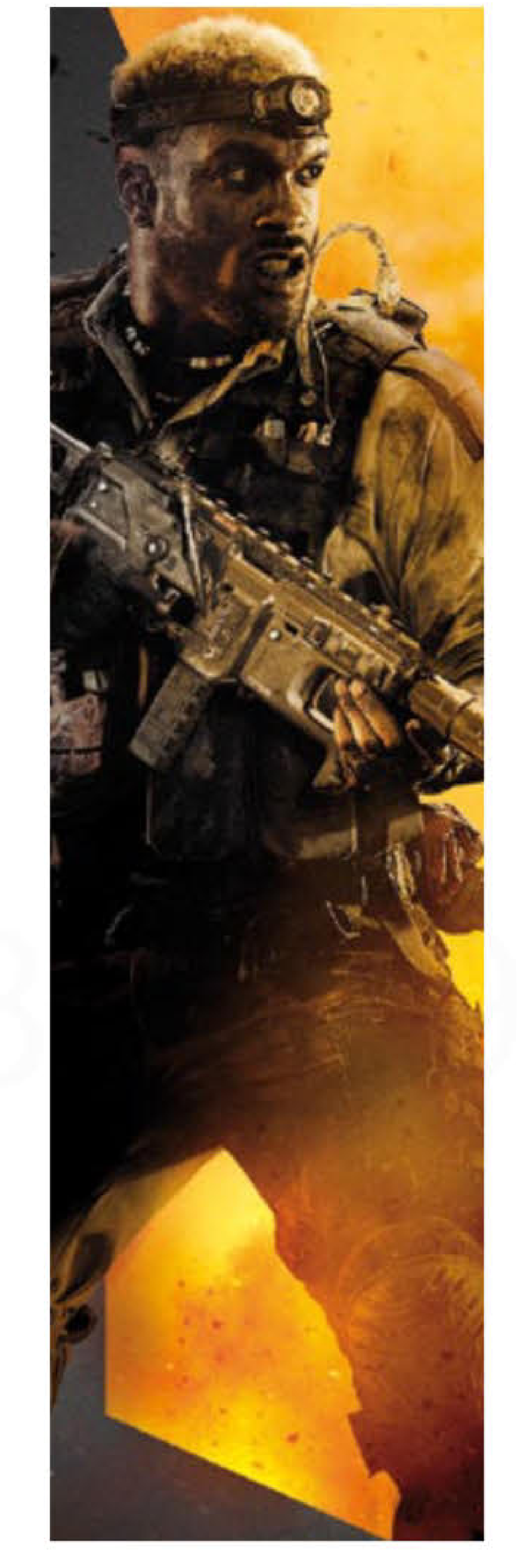


El cerco se ensancha lejos de los forajidos

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Estamos viendo un año realmente emocionante. Salvo Microsoft (que esperamos que nos dé buenas noticias en este E3), todo el mundo se mueve y nos está ofreciendo algunos de los juegos más interesantes de esta generación. Incluso nos sorprenden con experiencias distintas, como *Labo*. A juegazos que ya podemos disfrutar, como *God of War, Dragon Ball FighterZ, Monster Hunter World, Detroit* o *Far Cry 5*, se suman los bombazos que siempre vuelven en otoño. Aunque, este año, todo va a ser diferente...



Si siempre hay quinielas para tratar de dilucidar cuál se va a convertir en el juego estrella de las Navidades, este año la cosa está clara: *Red Dead Redemption II*. Y no es que lo diga yo; es que parece que su competencia ya se ha rendido. En torno al 26 de octubre, se está formando una burbuja que no deja de crecer y que demuestra más miedo a los forajidos de Rockstar que fe en los productos propios. Clásicos de esas fechas están moviendo sutilmente su lanzamiento, para adelantarse en lo posible. Por ejemplo, *Call of Duty*, habitual de principios de noviembre, se adelanta al 12 de octubre. *PES*, un fijo de mediados de septiembre, pasa a finales de agosto, para no pegarse con los que se han apropiado de su espacio, como *Shadow of The Tomb Raider* o *Spider-Man*. Juegos tan esperados como *Kingdom Hearts III* se lo están pensado y está habiendo sospechosos retrasos. Nadie quiere salir tras la banda de Dutch y anda tristona la agenda de noviembre, cuando lo normal sería que por ahí se montara la fiesta...

Si la estrategia es buena o mala, el tiempo lo dirá (no sé yo qué tal eso de septiembre con los gastos de la "vuelta al cole"), pero resulta bastante llamativa, desde luego. Desarrollar un videojuego con capacidad para convertirse en un superventas no es barato, y fracasar puede significar la bancarrota. El riesgo es alto, pero me pregunto si las estrategias inspiradas por el miedo son las mejores. Puede que, sin quererlo, le estén haciendo gran parte del trabajo a Rockstar, quien, sin mover ni un dedo, se está sacudiendo a la competencia de encima, cual Caballero Oscuro: sólo con su presencia... ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Con *God of War, Detroit, Yakuza 6* o *Ni no Kuni II*, PS4 ha arrasado a One y Switch en lo que llevamos de 2018 en cuanto a exclusivas, así que espero que Microsoft y Nintendo reaccionen en este E3 y aprovechen el factor sorpresa que, a priori, les va a ceder Sony, que se va a centrar en juegos anunciados hace ya mucho tiempo.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Llevo jugando a *CoD* desde la primera entrega de PC y no me ha gustado que *Black Ops IIII* no tenga campaña. En su lugar, añadirán más contenido de zombis y un nuevo battle royale, modos que redundan en el multijugador. Habrá que ver cómo afecta esta decisión, para mí, poco o nada acertada.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Ya tengo preparada mi agenda del E3, en un año tan grande que se han adelantado anuncios como *Red Dead Redemption II, Black Ops IIII, Kingdom Hearts III, Battlefield V* o *Shadow of the Tomb Raider*. Es un año que marcará la madurez de esta generación que nos está dando tantas alegrías.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Les ha costado, pero David Cage y Quantic Dream por fin han dado con el "sweet spot" a la hora de desarrollar un juego a su estilo. *Detroit* no es perfecto, pero consigue hechizar por su nivel técnico y su desarrollo. Se nota que se han "arrepentido" un poco de *Beyond* y han vuelto por los fueros de *Heavy Rain*...

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

El nuevo *CoD* prescindirá del modo campaña, una mala noticia para los que llevamos años huyendo de un multijugador dominado por gente más hábil y, sobre todo, más joven. Es la ley del mercado, pero añoraré aquellas madrugadas de tiroteos a cara de perro en espectaculares escenarios a lo "tren de la bruja". Que me quiten lo "bailao".

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 323



28 REPORTAJE

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Treyarch vuelve a sorprender, creando el *Call of Duty* con más contenido hasta la fecha... aunque sin campaña



36 REPORTAJE

KINGDOM HEARTS III

Cinco años después de que se anunciara su desarrollo, por fin hemos podido probarlo

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com





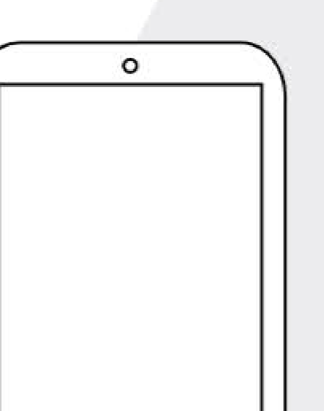


www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com









ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>

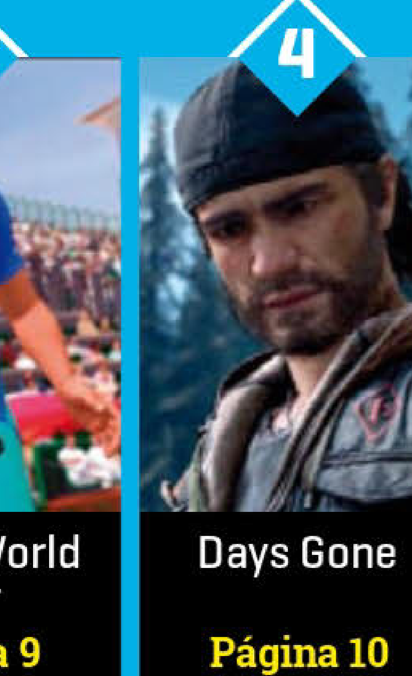


■ La banda estará en busca y captura, por lo que no podrá quedarse demasiado tiempo en un sitio, algo que estará integrado en la narrativa.

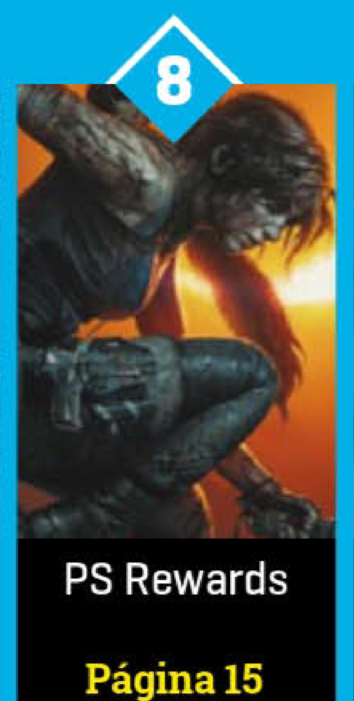
■ Seguramente no tanto como en *GTA: San Andreas*, pero la apariencia de Morgan será personalizable. Nada como una bandana al cuello para irse de atracos pardos.

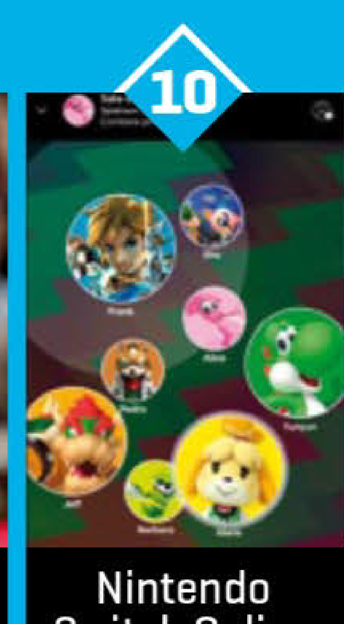
■ El ciclo día-noche dejará amaneceres y cielos estrellados para quitarse el sombrero. Los gráficos serán de los más salvajes de esta generación.













■ John Marston, protagonista de la anterior entrega, será aquí uno de nuestros aliados. Al ser una precuela, sabremos cómo se hizo las dos famosas cicatrices de la cara.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Los vaqueros que no temían a las expectativas

Ya hemos visto la primera demo jugable de *Red Dead Redemption II* y Rockstar no se anda con chiquitas: puede ser el cénit de esta generación

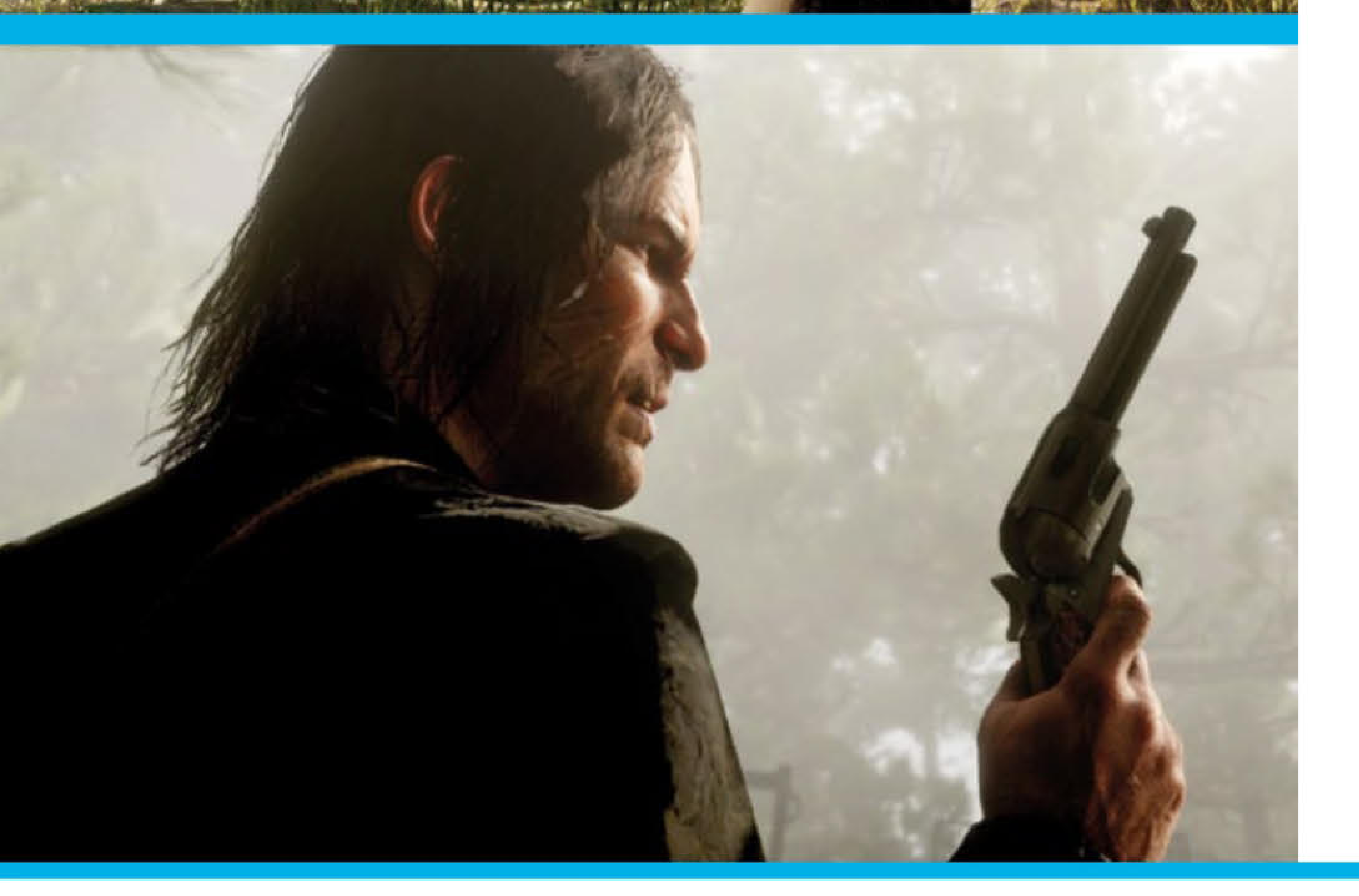
Rockstar se ha tomado con calma su debut en PS4 y Xbox One, pero nos dejará de piedra con *Red Dead Redemption II*, que irá más allá de los mundos abiertos para ofrecer una experiencia sin precedentes. El juego será una precuela ambientada en 1899, que mostrará el ocaso del Oeste a través de los ojos de una de las últimas bandas de forajidos, perseguida por la ley tras un atraco fallido. Es la de Dutch van der Linde, a la que perteneció John Marston, el protagonista de la entrega de 2010, pero no lo controlaremos a él, sino a Arthur Morgan, mano derecha del jefe, que se unió a la banda cuando apenas era un niño y que la considera su familia. Así, sentiremos que de verdad estamos viviendo una vida dentro de un videojuego, pues podremos socializar de distinta forma con cada miembro de la banda, a la que habrá que llevar dinero y comida. Lejos de ser todo amistad, no tardarán en surgir las tensiones, y ya sabéis cómo se las gastaban Dutch, Bill Williamson, Javier Escuella y compañía...

El mundo rezumará vida y podremos interactuar con cualquier persona que veamos, mediante una rueda de acciones que permitirá saludar, intimidar, sacar el arma... Habrá un medidor de honor, por lo que seremos libres de ser un bandido sin escrúpulos o alguien compasivo.

Los detalles serán infinitos. Por ejemplo, al cazar, la presa no aparecerá en el inventario por arte de magia, sino que habrá que colgársela al cinto o, si es muy pesada, cargarla sobre la grupa del caballo. Si la dejamos, se pudrirá y atraerá a coyotes y aves carroñeras. Del online aún no se sabe nada, pero, sólo con esto, ya es candidato a GOTY. ■



■ La incorporación del arco al repertorio de armas dará otra dimensión a la caza, pues permitirá actuar con sigilo y no deteriorar la carne.



MOSTRARÁ EL OCASO DEL OESTE A TRAVÉS DE UNA DE LAS ÚLTIMAS BANDAS DE FORAJIDOS, EN 1899



ANUNCIO | PS4 - XBOX ONE - PC

Acción rabiosa a cargo de dos monstruos

Avalanche Studios y id Software se han aliado para desarrollar *Rage 2*, un shooter de mundo abierto que arrasará con todo

Bethesda tiene en barbecho muchas sagas para un jugador, pero nadie se esperaba que la siguiente en regresar fuera *Rage*. La primera entrega se lanzó en 2011, tuvo muy buenas críticas y vendió bien (3 millones de unidades, entre PS3 y Xbox 360), pero no se había sabido nada de ella... hasta que Walmart Canadá filtró una supuesta segunda entrega. Unos días después, la compañía confirmaba que era real y que llegará a PS4, Xbox One y PC en 2019.

Bethesda le ha cedido el desarrollo a Avalanche Studios, responsable de la saga *Just Cause* y de *Mad Max*. No es de extrañar, pues pocas series hay más parecidas a *Rage*: la primera se caracteriza por su acción explosiva y la segunda, por su ambientación postapocalíptica. Pero lo mejor es que id Software, que firmó la primera entrega, también está involucrada. Así pues, se ha combinado el concepto de mundo abierto que tan bien domina Avalanche con el control en primera persona que caracteriza a los creadores de *Doom*.

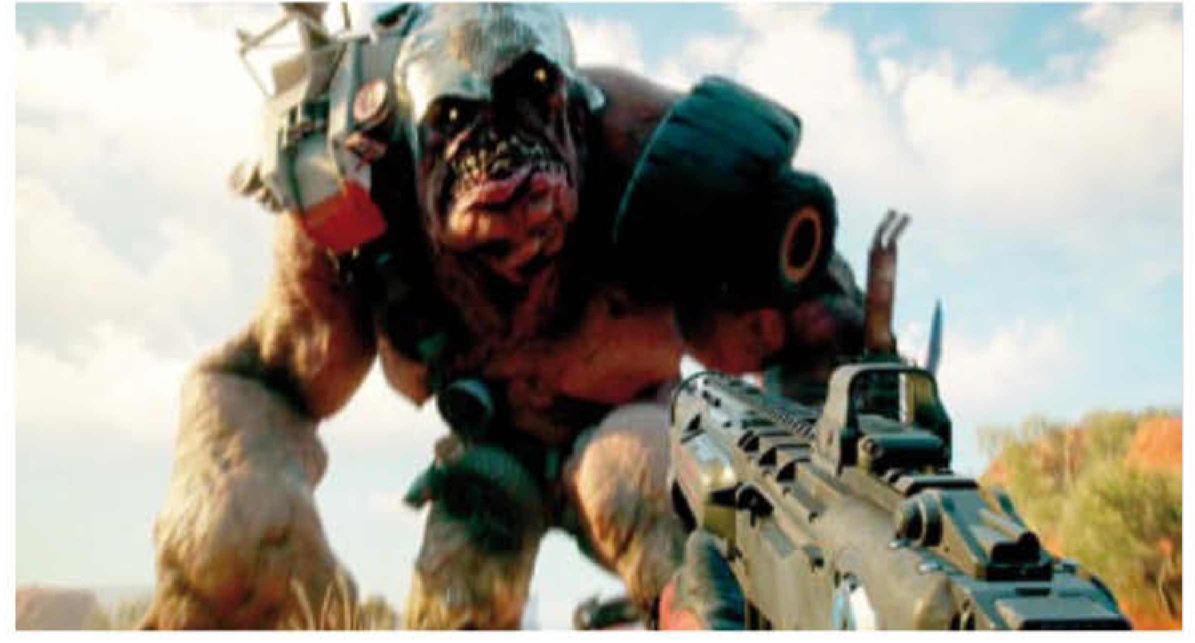
Rage 2 se ambientará después de que un asteroide haya acabado con el 80% de la población, de modo que las bandas de maleantes camparán a sus anchas, mientras una organización conocida como la Autoridad trata de gobernar el Yermo con mano de hierro. Nosotros encarnaremos a Walker, un ranger dado por muerto que se les opondrá en nombre de la libertad.

El Yermo será una enorme extensión por la que moverse libremente, pero no se limitará a un mero desierto, sino que también contará con selvas, ciénagas y otros entornos. Así, los vehículos, como todoterrenos, tanquetas, monster trucks o girocópteros, que pilotaremos en tercera persona, serán una parte vital de la aventura. Pero, sin duda, lo mejor serán los frenéticos tiroteos contra bandidos y mutantes, en los que podremos empuñar armas de destrucción masiva, realizar saltos imposibles y desplegar todo tipo de habilidades, como ondas de energía o puñetazos sísmicos, para que todo salte por los aires.



TIENE MUCHO DE JUST CAUSE Y MAD MAX, POR LO QUE ERA NATURAL DARLE LA BATUTA A AVALANCHE

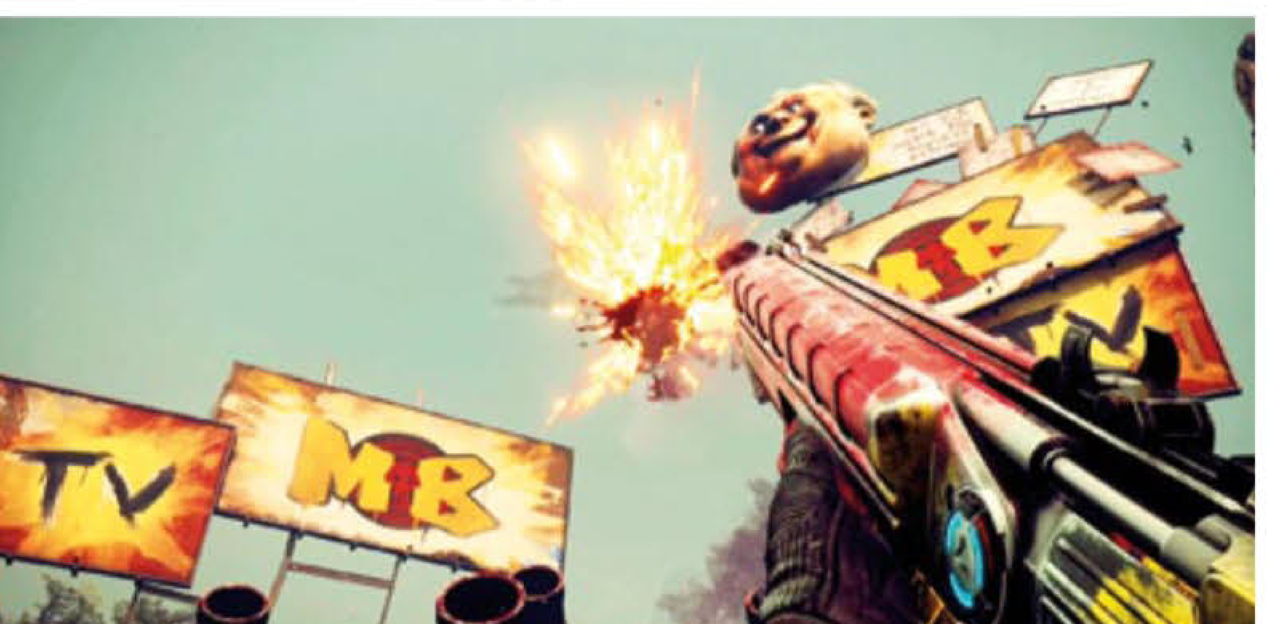


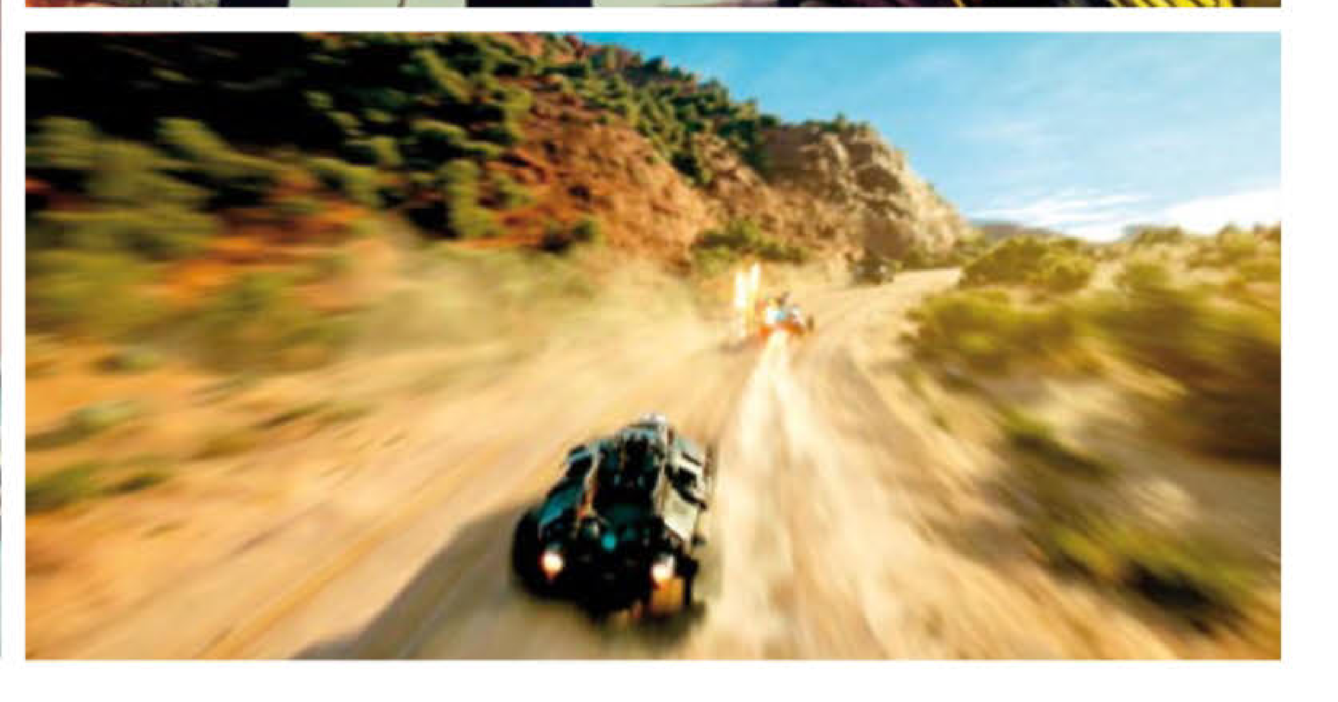




Entre los enemigos, habrá bandidos de poca monta, mutantes o máquinas acorazadas. "Bailar" al estilo *Doom* será clave para sobrevivir a los intensos tiroteos.







3





■ John McEnroe y Andre Agassi han sido los dos últimos tenistas en ser confirmados para este simulador tenístico.

■ En las semanas previas al lanzamiento, ha habido un torneo de eSports de mano de los organizadores de Roland Garros.

LANZAMIENTO / ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

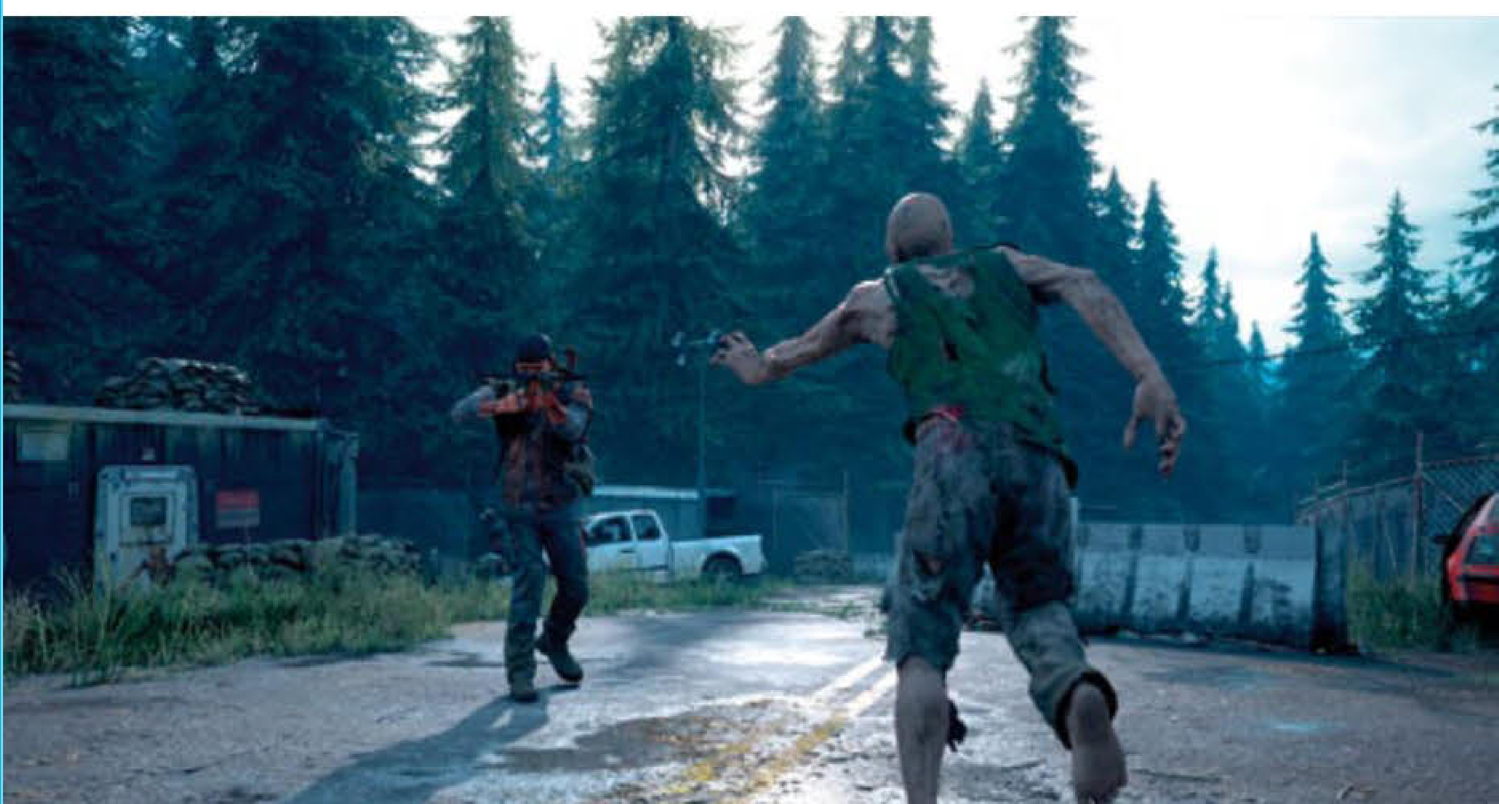
El sucesor de *Top Spin* ya suelta raquetazos en las pistas virtuales

Tennis World Tour ya está a la venta, con un cuidado modo Carrera, más de treinta tenistas y una jugabilidad realista

Deberíamos haber llevado su análisis en este número, pero *Tennis World Tour* no nos llegó a tiempo. No obstante, cuando leáis estas líneas, este simulador de tenis, desarrollado por el estudio francés Breakpoint y publicado por Bigben Interactive, se habrá puesto ya a la venta (la versión de Switch se ha pospuesto al 15 de junio), justo a tiempo para aprovechar el tirón mediático de Roland Garros y Wimbledon, los dos Grand Slam de esta época del año.

Como ya os hemos contado, se trata del heredero espiritual de los míticos *Top Spin*, pues, aunque Breakpoint es un estudio nuevo, en la concepción del juego han participado veteranos de la saga de 2K. Curiosamente, se ha estrenado casi a la par que *AO International Tennis*, por lo que hemos tenido un doble final a una sequía de seis años sin simuladores de este deporte, después de que la propia 2K, Sega y EA decidieran dejarlo de lado. De hecho, PS4 y Xbox One estaban huérfanas hasta ahora de este subgénero. A priori, *Tennis World Tour* partía como favorito en las apuestas, merced a un modo Carrera profundo, a un generoso plantel de tenistas encabezado por Roger Federer y a una jugabilidad realista. El mes que viene lo analizaremos a fondo. ■









Bend Studio lleva cinco años trabajando en *Days Gone* y, por si fuera poco, se ha enfrascado también en otro AAA para PS4.

4

NUEVOS DATOS / PS4

Un hombre y su moto, contra un mundo exclusivamente hostil

Hemos podido jugar ya a *Days Gone*, el juego de zombis que Bend Studio está haciendo para PS4, y no vemos el día de que Sony se anime a lanzarlo

Anticipándose al E3, Sony ha dejado a la prensa jugar por primera vez a *Days Gone*, la aventura de zombis en mundo abierto de Bend Studio, cuya fecha es un misterio. Sabiendo que tiene cierta similitud con *The Last of Us: Part II*, es de prever que Sony trate de sacarlo a principios de 2019, para darle su "espacio".

El juego estará protagonizado por un motero llamado Deacon St. John, que deberá sobrevivir en un mundo que ha sucumbido a una pandemia zombi, concretamente en Oregón. Unas criaturas llamadas freakers, que se moverán en hordas de hasta 500 individuos, serán los principales enemigos, si bien también habrá humanos. Las armas de fuego serán nuestras principales amigas, pero también las habrá cuerpo a cuerpo, como bates, que se romperán con el uso. La acción será muy estratégica, pues la munición escaseará, podremos escalar y agacharnos para ir con sigilo (si vamos en moto, el ruido del motor alertará a los enemigos), tendremos que recolectar materiales para crear objetos (como medicinas, pues no habrá curación automática)... Además, habrá tres árboles de habilidades: de supervivencia, de combate a distancia y de lucha cuerpo a cuerpo.

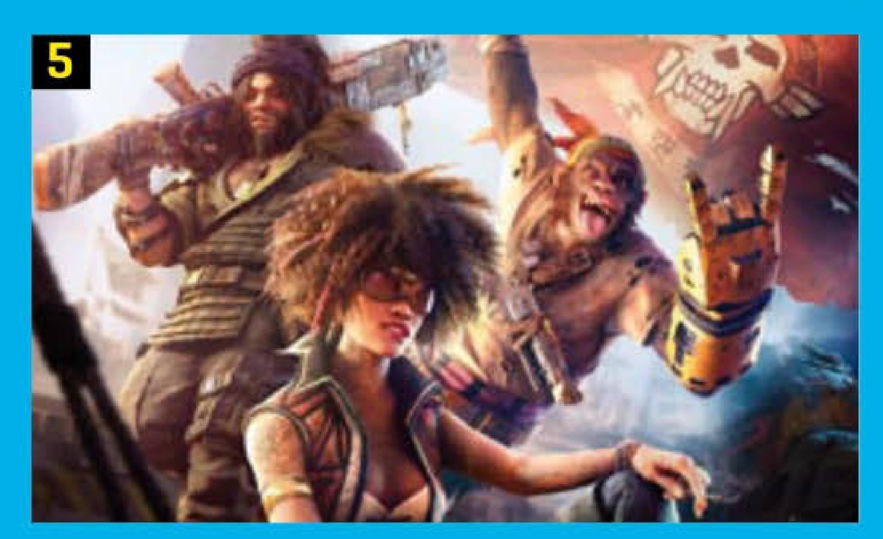
La aventura durará al menos treinta horas y tendrá diferentes finales, según las decisiones que tomemos. Además, contará con flashbacks jugables que ahondarán en el pasado de Deacon y la que fuera su esposa, pues, ante todo, Bend Studio quiere que la narrativa sea un pilar fundamental.



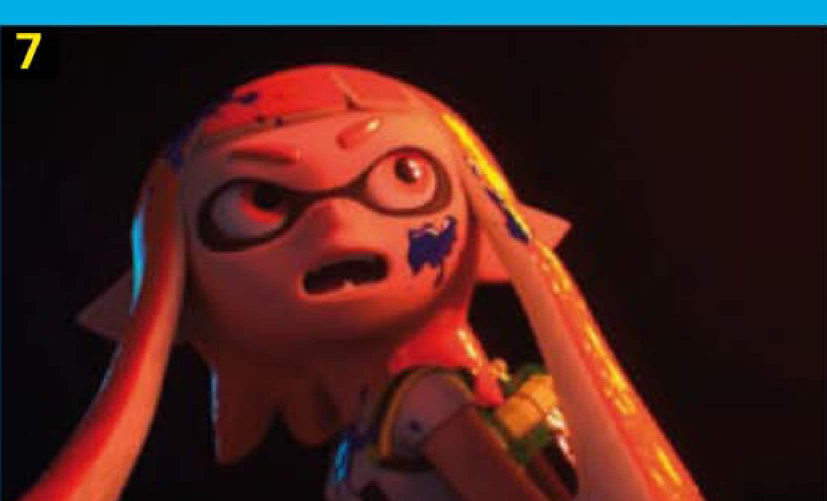












AGENDA DEL E3 (hora española)

1. **EA** .... 9 de junio, a las 20.00h
2. **MICROSOFT** .... 10 de junio, a las 22.00h
3. **BETHESDA** .... 11 de junio, a las 3.30h
4. **SQUARE ENIX** ...... 11 de junio, a las 19.00h
5. **UBISOFT** .... 11 de junio, a las 22.00h
6. **SONY** .... 12 de junio, a las 3.00h
7. **NINTENDO** .... 12 de junio, a las 18.00h

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Cuatro jornadas de gran intensidad para soñar con el futuro

En el E3, del 9 al 12 de junio, las compañías pondrán sobre la mesa casi todas sus cartas para las próximas partidas

Ya se conocen todos los horarios de las conferencias del E3 2018 y, al margen de las sorpresas, se pueden anticipar ya ciertas cosas. Microsoft es quien más se juega, por lo que esperamos que apueste por exclusivas que acompañen a *Ori and the Will of the Wisps* y *Crackdown 3*. Sony ya ha avanzado un gran protagonismo para *The Last of Us: Part II*, *Ghost of Tsushima*, *Death Stranding* y *Spider-Man*, mientras que Nintendo hará lo propio con *Super Smash Bros* y, previsiblemente, *Pokémon* (amén de *Bayonetta 3* o *Metroid Prime 4*). De EA, estarán *Anthem*, *Battlefield V*, los juegos deportivos, quizá el *Star Wars* de EA Vancouver (o el de Respawn)... Bethesda tiene confirmado *Rage 2*, pero tendrá más metralla, entre la que ojalá esté *The Elder Scrolls VI*. De Ubisoft, desfilarán *Beyond Good and Evil 2*, *The Division 2*, seguramente un *Splinter Cell*... Square Enix puede salirse con *Final Fantasy VII*, *Kingdom Hearts III*, *Los Vengadores*, *Shadow of the Tomb Raider*, *Life is Strange 2*... Todo eso, sin olvidar los títulos de third parties como CD Projekt (*Cyberpunk*), Remedy (*P7*), FromSoftware (*Shadows Die Twice*), Rocksteady, Capcom, Sega, Platinum, Bluepoint... ■

Las cifras del mes



3.100.000 copias de God of War en tres días convierten al juego de Santa Monica en el exclusivo más rápidamente vendido de PS4

59 millones de usuarios mensuales tiene el servicio Xbox Live



10.000 euros destinará un nuevo programa de la Asociación Española de Videojuegos para fomentar los desarrollos patrios

2,5 millones de unidades ha vendido Dragon Ball FighterZ desde que se lanzó

80,4 millones de unidades ha vendido la saga Gran Turismo desde su estreno hace veinte años

18.120 millones de dólares fueron los ingresos en 2017 de Tencent, la empresa con mayor volumen de negocio en la industria de los videojuegos

75-100 millones de dólares habría costado el desarrollo de Shadow of the Tomb Raider, según David Anfossi, jefe de Eidos Montreal



7,9 millones de unidades distribuidas lleva ya Monster Hunter World



ESTRENOS / EN CARTELERA

Antihéroes bocazas, vaqueros espaciales y dinosaurios a gogó

La cartelera está que arde recibiendo los blockbusters primaverales: "Deadpool 2", "Han Solo: Una historia de Star Wars" y "Jurassic World: El reino caído"

En estas semanas, se estrenan tres películas que ya hemos podido ver y que bien merecen pasar por taquilla. Aquí va un resumen de lo que os espera.

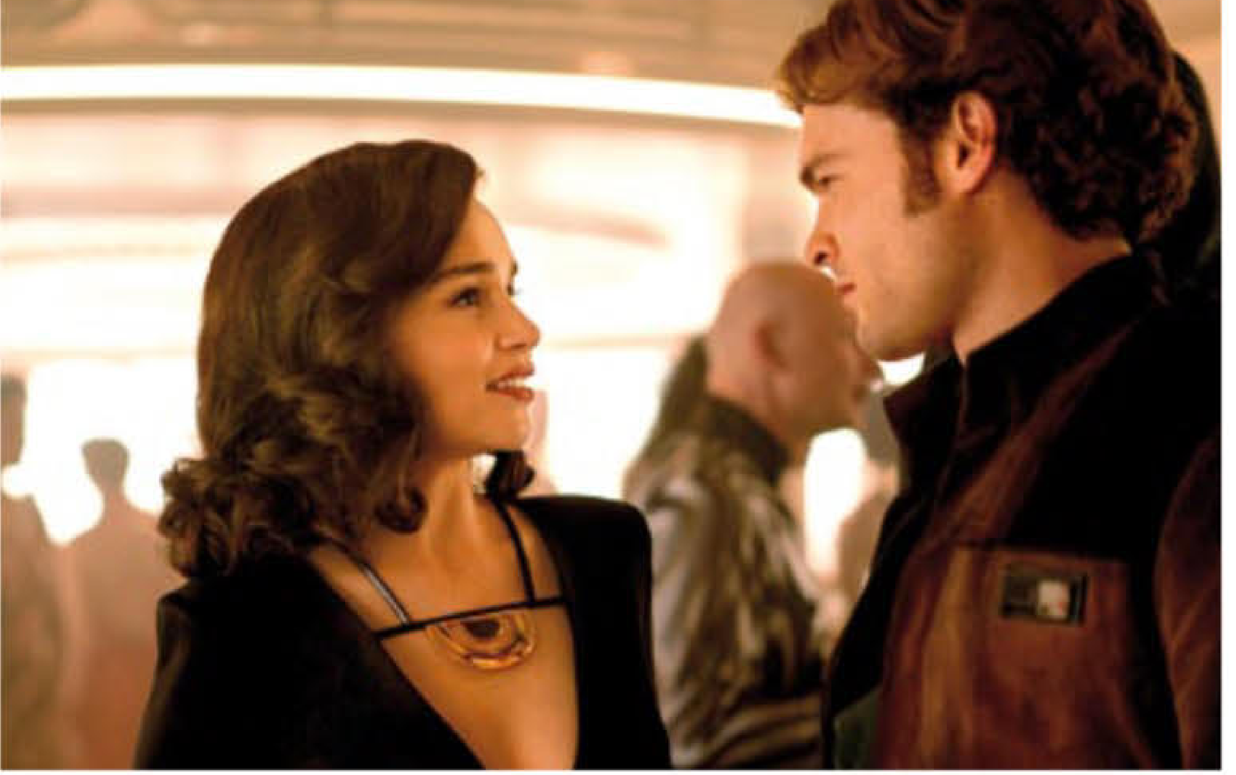
Decía Ryan Reynolds, a su paso por Madrid para promocionar "Deadpool 2" (15 de mayo), que tenía que suavizar el humor del mercenario bocazas porque, si dijera todo lo que quiere, lo "meterían en la cárcel", pero la verdad es que no se anda con rodeos y reparte estopa a diestro y siniestro: tiene bromas para los X-Men (para Lobezno, especialmente), para las películas de DC Cómics, para los Vengadores... Incluso para Disney. Y, como colofón, la que es la mejor escena post-créditos que hemos visto en una peli de superhéroes. Así pues, las risas están tan aseguradas como las aventuras en el western espacial que nos propone "Han Solo: Una historia de Star Wars" (23 de mayo), en el que el actor Alden Ehrenreich ha tenido que sudar la camiseta para convencer con su interpretación del contrabandista más cotizado de la galaxia. Aunque la sombra de Harrison Ford es alargada, cumple de sobra. Es cierto que el humor no es su fuerte, pero este segundo spin-off de Star Wars pide a gritos una continuación, a la vista de un giro de guión impactante que nos ha dejado con el culo torcido... Y, hablando de continuaciones, una de las más esperadas es "Jurassic World: El reino caído" (7 de junio), en la que Juan Antonio Bayona toma el relevo de Colin Trevorrow como director para devolvernos a la Isla Nublar años después de la desgracia que provocó el Indominus Rex. Más dinosaurios, más tensión y, sobre todo, mucha carga filosófica y ecologista para hacernos pensar en las consecuencias de las acciones del ser humano cuando juega a ser dios... Ya sabéis: la vida siempre se abre paso y los taquillazos, también. La competencia por el número 1 va a ser dura, pero lo mejor de todo es que hay donde elegir. Bueno, bonito y variado. ¡Groar!



Bryce Dallas Howard se baja de los tacones para corretear más cómoda por las praderas de la Isla Nublar... Y Chris Pratt vuelve a dar vida a su compañero con habilidades como "conductista animal".









■ ¿Cómo se conocieron Han Solo y Chewie? Pronto descubrirás el origen de una larga amistad... Por cierto, bajo el traje del wookiee, está el actor finés Joonas Suotamo, desde el "Episodio VII".

Las frases del mes

“En Red Dead Redemption II, no controlas a Arthur Morgan, sino que experimentas un viaje con él: su camino es tu camino”

Rob Nelson. Codirector de Rockstar North



“Platinum está trabajando en un juego que pondrá el género de la acción patas arriba”

Atsushi Inaba. Cofundador de Platinum Games

“Como el año pasado, estamos trabajando para que las compañías japonesas estén en nuestra conferencia del E3: es importante para nosotros”



Phil Spencer. Jefe de Xbox



“Contamos historias cada vez más sofisticadas y hacemos que la gente llore y se cuestione su sexualidad o su identidad”

Zak Garriss. Director narrativo de *Life is Strange*

“Me llegaron a decir que considerara quitar a Atreus, pero no podíamos hacer simplemente otro juego de un Kratos enfadado”



Cory Barlog. Director de *God of War*



“Me cansan las comparaciones de Days Gone con The Last of Us: la única similitud es que son aventuras en tercera persona donde matas criaturas”

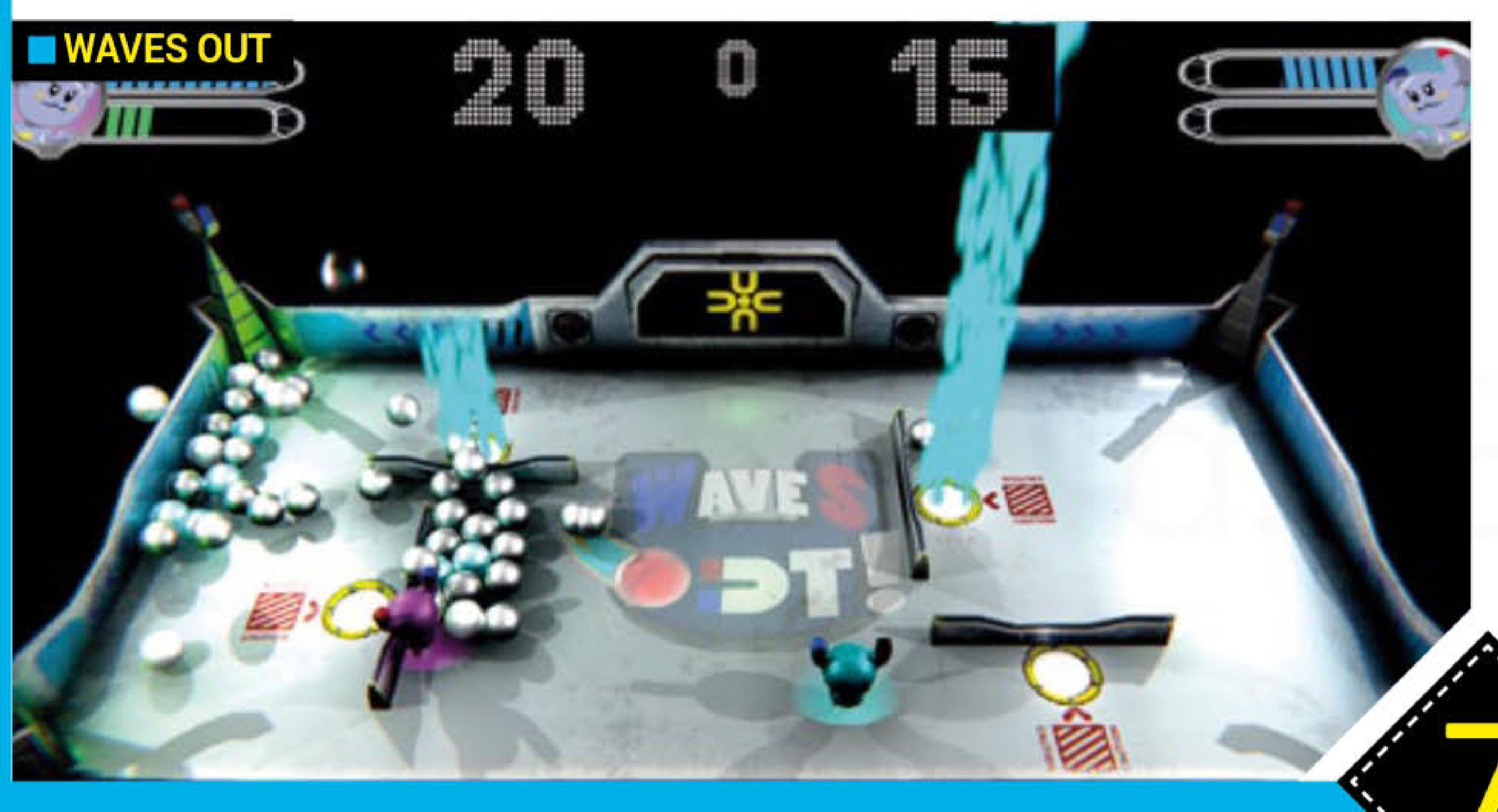
John Garvin. Director creativo de *Days Gone*

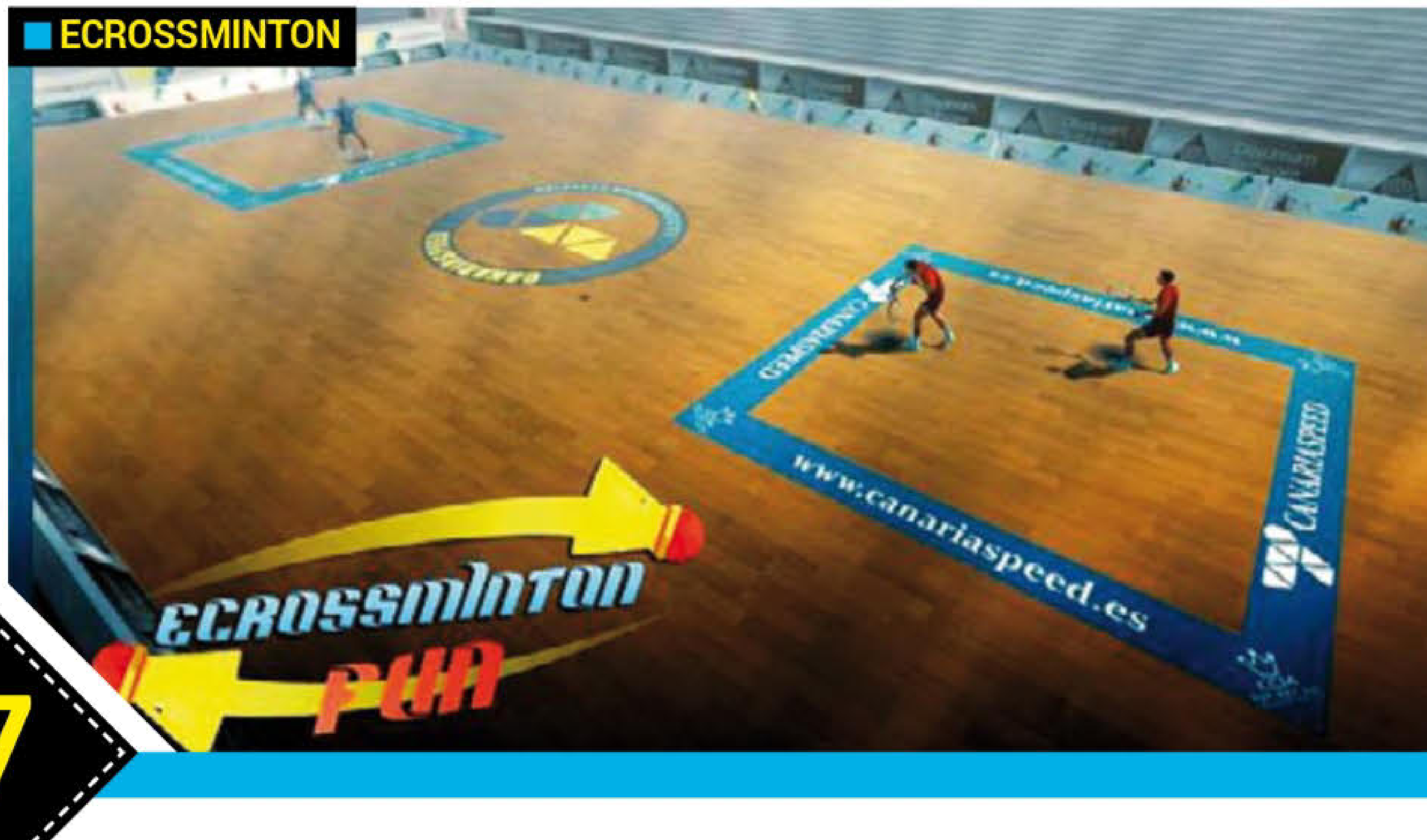












7

ANUNCIOS / PS4

18 juegos españoles, en desarrollo con el apoyo de PlayStation Talents

El programa de apoyo al desarrollo de Sony España sigue creciendo gracias a las seis sedes de Games Camp que hay repartidas por todo el país

PlayStation Talents, la estrategia global de apoyo al desarrollo español de videojuegos puesta en marcha por PlayStation Iberia, sigue dando sus frutos. A finales de abril, se presentaron en Madrid los dieciocho nuevos juegos para PS4 que están siendo desarrollados por otros tantos equipos españoles (bueno, uno es portugués), con el apoyo que les proporcionan los centros de aceleración de contenidos Games Camp que la compañía tiene repartidos por toda España.

La presentación tuvo lugar en la escuela Voxel, donde, además, se imparte el Máster PS Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos, enfocado a formar profesionales capaces de abordar con éxito la comercialización de un videojuego.

Demostrando la importancia que tiene para Sony Iberia la estrategia PlayStation Talents (España es el único país del mundo donde Sony presta este tipo de apoyo a los desarrolladores locales), a la presentación de los dieciocho juegos acudieron desde Liliana Laporte, directora general, a Jorge Huguet, director de marketing. Por supuesto, no faltaron Roberto Yeste, responsable de desarrollo local, ni Shahid Ahmad, quien presta sus conocimientos a los estudios de los programas PS Talents.

Actualmente, Games Camp tiene sedes en Madrid, Sevilla, Valencia, Bilbao, Málaga y Las Palmas de Gran Canaria. Y, si algo tienen en común los equipos que allí trabajan, son ganas, creatividad y productos sorprendentes. ■

8



PlayStation.Plus
REWARDS

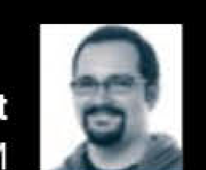
PROMOCIÓN

Hobby, al mejor precio con PlayStation Plus

Gracias a los beneficios de PS Plus Rewards, ahora puedes suscribirte a Hobby Consolas por sólo 25 €

Como muchos ya sabréis, los miembros de PlayStation Plus se benefician de un montón de ventajas extra por su suscripción, y algunas de ellas no están directamente relacionadas con la consola o los juegos. Es el caso del programa PS Plus Rewards, que pone al alcance de todos los miembros de PS Plus (sólo en España y Portugal) un montón de descuentos y promociones, en áreas tan diversas como comida a domicilio, ropa, entradas de cine, viajes, gasolina... ¡y Hobby Consolas! Desde el mes de junio, está disponible una oferta muy especial que os permitirá suscribiros a la revista con un 40% de descuento. Es decir, podéis recibir doce números de Hobby Consolas (edición digital y en papel) por sólo 25 €, en lugar de los 42 € habituales. Para beneficiaros de ésta y otras ofertas de PS Plus Rewards, basta con entrar en la web oficial (www.playstationplus.es), pinchar en Rewards y elegir las ofertas que os interesen entre las disponible. Todos los meses hay al menos dos nuevas promociones. ■

Pulsa Start

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

EL INNECESARIO DUELO DE LOS BATTLE ROYALE

No son pocas las veces que me dicen que me parezco a un "yayoflauta", protestando todo el día y por todo con el bastón en alto... pero es que, a veces, no es para menos. Llevamos semanas escuchando que los próximos shooters de Activision y EA, *Black Ops IIII* (que buena "paletada" de título para los yanquis, no vaya a ser que se líen con el IV romano de toda la vida) y *Battlefield V* incorporarán un modo Battle Royale, en el caso de *Call of Duty* en sustitución de la campaña individual de siempre, y no como añadido extra, algo que ya se ha confirmado. La tendencia intentará aprovechar la fiebre que han desatado este tipo de juegos, con *Fortnite: Battle Royale* a la cabeza, seguido de *PUBG* o *H1Z1*. Pero, ante esto... ¿cómo no voy a protestar? Muchos de estos battle royale son experiencias gratuitas con un modelo F2P (con la excepción del pionero, *PUBG*). Puedes jugar gratis y, si quieres algo (skins, acceso a desafíos o subir de nivel más rápido), pues pasas por caja. Pero el núcleo de la experiencia no te cuesta ni un céntimo. Es ahí donde radica parte de su éxito y la fiebre que se ha desatado por igual entre niños, adolescentes y mayores. Resulta casi imposible no enterarse de que tal jugador ha celebrado un gol con un baile de *Fortnite*, o que padres con menos idea de videojuegos te pregunten, día sí, día también, por el título, si es peligroso para su hijo o "si lo hay para Switch".

Pero lo que no termino de entender, y menos aún con el último año que llevamos de malas experiencias intentando exportar conceptos F2P a juegos de 70 euros (¿alguien ha susurrado "cajas de botín"?), es que sean tan osados como para plantearse ofrecer esta modalidad a costa de quitar algo que lleva ahí más de dos décadas, y que todavía sigue siendo la razón de compra para un nutrido grupo de usuarios que ni tienen tiempo ni ganas de jugar online.

Entiendo que es un pastel demasiado suculento como para resistirse a probarlo, y más viendo las cifras de ingresos que genera *Fornite* sólo en dispositivos iOS. Pero no es menos cierto que la legión de imitadores en móviles se está comiendo, a grandes rasgos, los "mocos", tanto en volumen de jugadores como de ingresos. Siempre que algo se pone de moda, lo normal es que uno o dos consigan destacar entre la legión de clones, y el resto pase rápidamente al olvido. Que sagas consagradas como *Battlefield* o *CoD* apuesten por estas ideas me parece arriesgado y, hasta cierto punto, innecesario. Claro que el desgaste en ambas series se nota, y en los shooters en general, pero quizá vaya siendo hora de reinventar el género, como lo hizo *Modern Warfare* en su día, más que de copiar fórmulas de éxito de terceros, que quizá sea lo más parecido a entrar en una partida de battle royale: una carnicería en la que los novatos suelen ser carne de cañón. ■

« Siempre que algo se pone de moda, lo normal es que uno o dos consigan destacar entre la legión de clones y el resto pase al olvido »

9

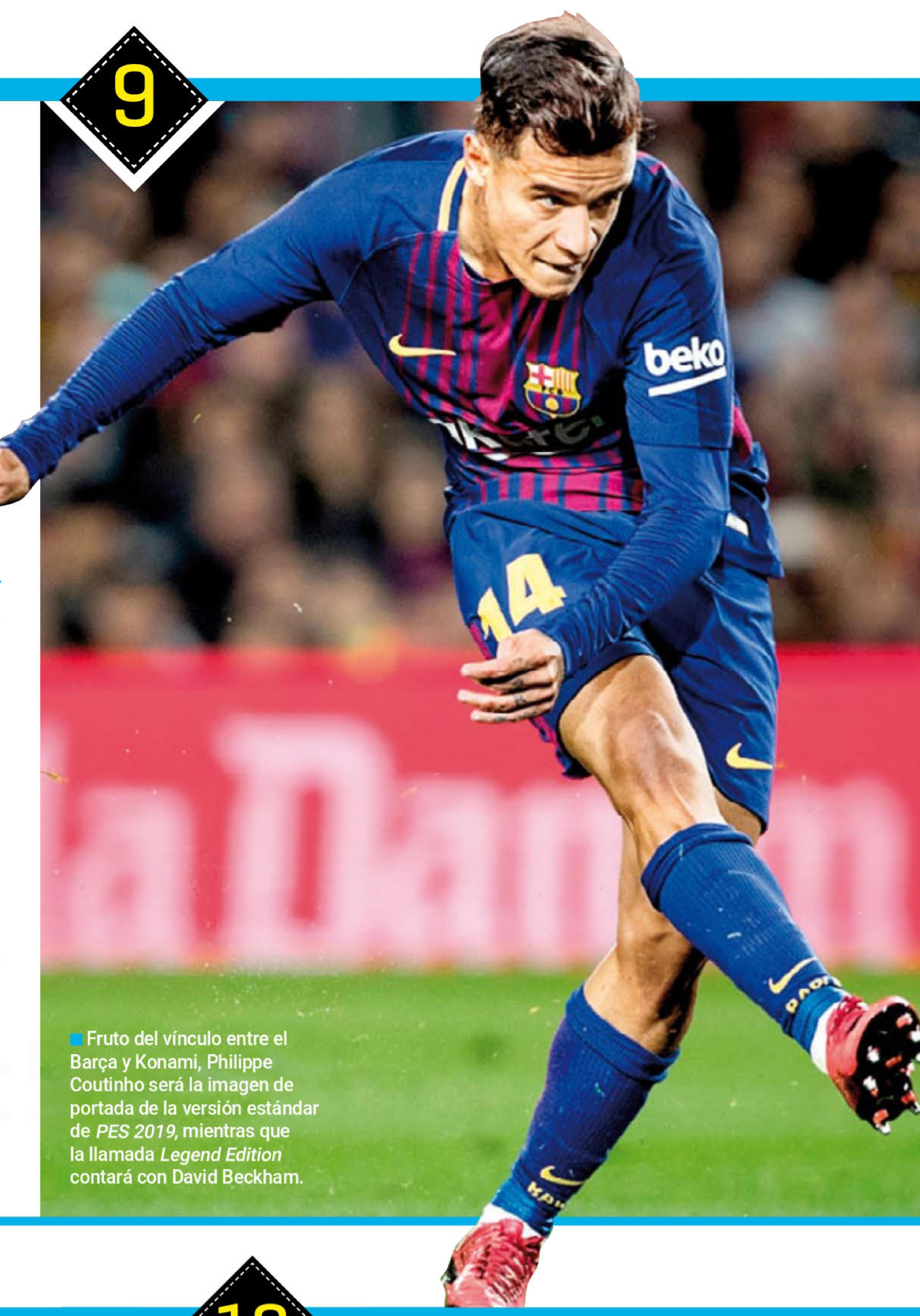
ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

Konami empieza la pretemporada con una cabalgada

PES 2019 ha sido anunciado antes que nunca... y llegará a las tiendas también al sprint: el 30 de agosto

Aún no ha empezado el Mundial de Rusia y Konami ya se ha apresurado a anunciar su juego de fútbol de la próxima temporada. *PES 2019* llegará a PS4, One y PC el 30 de agosto, lo que supone adelantar dos semanas la ventana de lanzamiento respecto a otros años.

En los últimos tiempos, la jugabilidad de la saga ha vuelto por sus fueros, y seguirá mejorando con regates más fluidos, una barra de cansancio más relevante o mejoras en la física de la pelota que beneficiarán a los tiros y los controles. Además, habrá once nuevas habilidades, como giros de 180º, pases sin mirar o vaselinas precisas. En cuanto a los gráficos, se ha trabajado en la iluminación y el público, y por fin se podrá jugar con nieve. Konami ha perdido la licencia de la Champions League (todo apunta a que *FIFA 19* cogerá el testigo), pero, a cambio, ha prometido nuevas ligas. En cuanto a los modos, MyClub incluirá cooperativo y permitirá competir en torneos con partidos semanales, mientras que la Liga Máster incluirá un renovado sistema de fichajes y gestión del presupuesto. ■



Fruto del vínculo entre el Barça y Konami, Philippe Coutinho será la imagen de portada de la versión estándar de *PES 2019*, mientras que la llamada *Legend Edition* contará con David Beckham.

10

NUEVOS DATOS / SWITCH

Nintendo Switch Online, en septiembre y a bajo coste

Con tres posibles cuotas, será obligatorio para jugar online, dará acceso a juegos de NES y permitirá guardar partidas en la Nube

Nintendo ya ha puesto fecha al servicio online de Switch: llegará en septiembre, previsiblemente como avanzadilla de *Super Smash Bros*. Se podrá optar por una cuota mensual (3,99 €), una trimestral (7,99 €) o una anual (19,99 €). Ahora bien, también habrá una opción "familiar" que, por 34,99 € al año, permitirá tener hasta ocho cuentas abonadas (no está claro si sólo servirán para una misma consola o si, por ejemplo, lo podremos aprovechar con otras siete personas cualesquiera, en cuyo caso sería la ganga del siglo). Desde septiembre, el multijugador online de todos los juegos requerirá dicha suscripción, incluido el de títulos preexistentes como *Mario Kart 8*, *Splatoon 2* o *ARMS*. Eso sí, el chat de voz seguirá dependiendo de la engorrosa aplicación de móvil...

El servicio permitirá guardar partidas en la Nube y dará acceso a una biblioteca con veinte títulos de NES, algunos de los cuales contarán con funciones online. La lástima es que, por ahora, Nintendo no tiene planes de añadir la solicitada Consola Virtual con juegos de sus consolas antiguas. ■

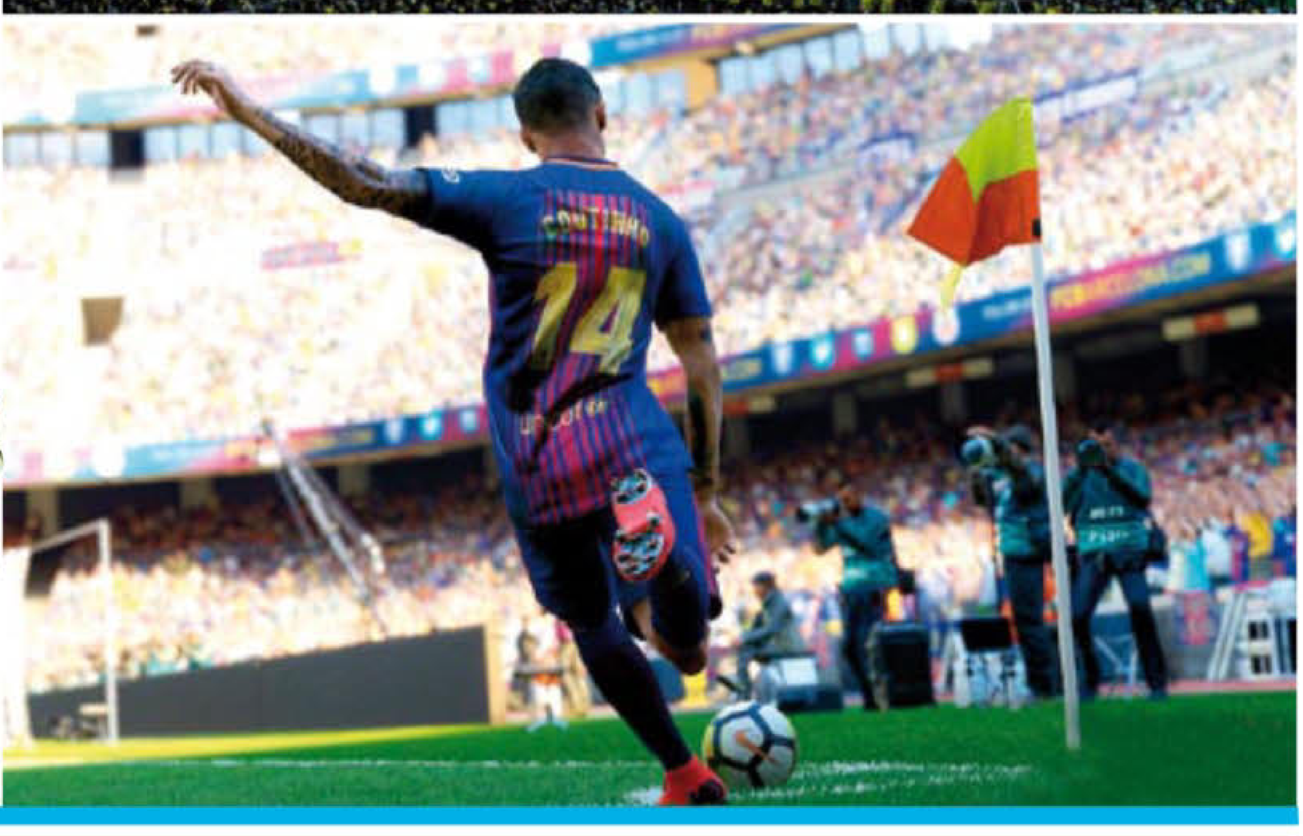
















Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



EL IMPERIO DONDE NUNCA SE PONÍA EL SOL SE ACABÓ

En las últimas semanas, ha habido bastante revuelo a cuenta de que *Shenmue I & II* vaya a llegar a España en inglés, mientras otros países europeos, como Alemania y Francia, sí que lo van a tener con textos en sus respectivos idiomas. Puedo entender el enfado de algunos usuarios, pero no los comentarios aleatorios y biliosos de quien no sólo desconoce cómo funciona la industria de los videojuegos, sino que ni siquiera tiene un mínimo de cultura general y hasta se confunde de Felipe. No estamos ya en los tiempos del segundo, cuando éramos un imperio mundial donde nunca se ponía el sol, sino en los del sexto. Por eso, me parece interesante hacer un pequeño ejercicio comparativo con los países de la discordia.

Las compañías no trabajan por amor al arte, al menos en el sentido pecuniario: quieren ganar dinero, y una traducción sólo se lleva a cabo si va a tener réditos. Obviamente, eso implica análisis de mercado basados en datos objetivos. El primero es que España es un país con 46,5 millones de habitantes, frente a los 66,9 millones de Francia y los 82,5 millones de Alemania. La cantidad de potenciales compradores es muy inferior a esas cifras globales, claro. En segundo lugar, tenemos el determinante detalle del salario mínimo, que es de 858 € en la "piel de toro"... y de 1.498 € en los otros dos países. Así, baste con ver varios ejemplos de las ventas físicas que tuvieron hasta el 31 de diciembre de 2017 algunos juegos. *FIFA 18* alcanzó las 641.000 unidades entre todas sus versiones en España, frente a los 1,5 millones de Francia y los 2 millones de Alemania. *Call of Duty: WWII* vendió aquí 353.000 copias, por 938.000 y 997.000 en Francia y Alemania. *Breath of the Wild* para Switch sumó 140.000 aquí, frente a 463.000 y 424.000. Ese ratio habitual de en torno a 1:3 se acrecienta aún más con otros títulos, como *NieR Automata* (10.000, frente a 69.000 y 59.000), un juegazo que llegó traducido, por cierto, lo que denota que también hay un factor más o menos subjetivo como es la cultura consolera. Ya se sabe que, en España, se es muy de "Play", *FIFA* y *Call of Duty*...

Otro argumento falaz de los que aún se creen el ombligo del mundo es que el español es la segunda lengua más hablada del planeta. Lo es, sí, pero, a priori, no vale la misma traducción para España que para México, Argentina o Cuba. Incluso dentro de nuestro país, hay dialectos con vocabulario o formas de hablar muy específicas, según la comunidad autónoma, y esto lo digo habiendo vivido en Canarias.

El usuario es libre de ignorar los juegos que no estén en su lengua materna, pero se perderá muchas joyas y, al final, no hay idioma más útil y fácil que el inglés para reducir a escombros la Torre de Babel. Ojalá *Shenmue* saliera en castellano, pero, a 35 €, mucho tendría que venderse para recuperar tamaña inversión...

“La población, el salario mínimo, la cultura consolera o la variedad de dialectos condicionan las traducciones de juegos al español”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio alternativo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Vas a tener que echar mano de internet para averiguar cuáles de estas diez noticias surrealistas son falsas, porque ya no lo sabemos ni nosotros. Pista: la mayoría son verdad. ¿Sabrás cuáles?



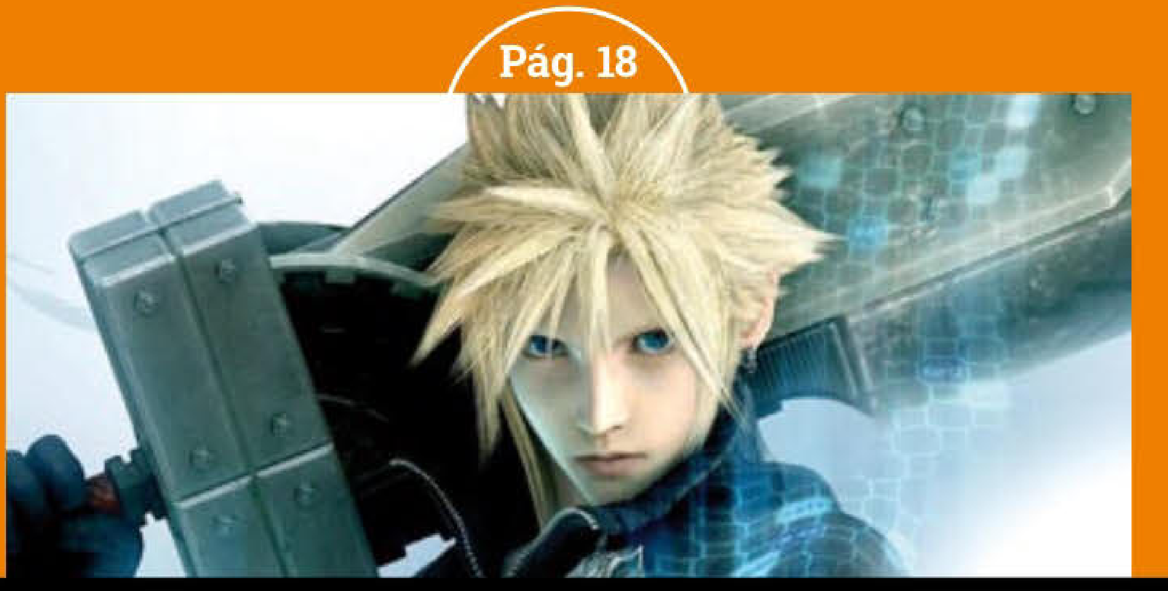


KRATOS SE CONVIERTE EN LA ÚLTIMA "CELEBRITY" DEL CHANANTE JOAQUÍN REYES

Sony España ha dejado picueto a medio país con la acción de marketing más tunante de la historia: disfrazar al cómico Joaquín Reyes como el mismísimo Kratos, acompañado de su zagal Atreus en un vídeo de diez minutos al estilo de sus "Celebrities", que ya supera el millón de reproducciones y el 95% de "Me gusta" en Youtube, por lo que ya se considera un rotundo éxito viral. Producido por la agencia 2btube, el vídeo se titula "Kratos, un buen padre" y presenta a un irreconocible Reyes magistralmente caracterizado como el dios de la guerra, que nos cuenta su vida entre hilarantes escenas cotidianas en el bosque: hablando con su hacha Leviatán, leyendo un libro de autoayuda que acaba destrozando, marcándose un baile gambitero, enseñando a su chiquillo a apuntar con el arco o mandándole irse a jugar a la "Play". Entre sus perlas más brillantes, nos quedamos con "Ahora que soy padre, me he hecho del AMPA", "Se está perdiendo lo de repartir hostias" y "La muevo con la mente... y el hacha también". Para la próxima entrega de la saga de Santa Monica Studio, exigimos doblaje de Joaquín Reyes y su Atreus de Albacete. Esto sí es un crossover ambicioso, y no "Infinity War".

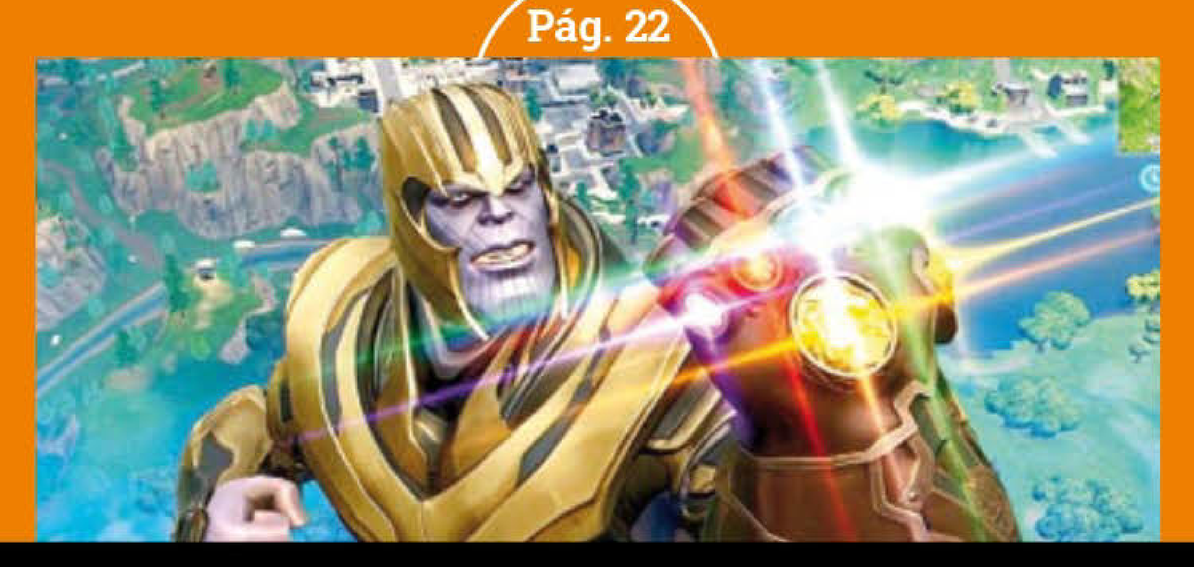
☐ INSUPERABLE LOCALIZACIÓN ☐ EL "INVENT" DEL SIGLO

Pág. 18



LA OTRA CARA
Como dijo el sabio: todo es cierto, salvo alguna cosa

Pág. 22



LA COMUNIDAD
Vuestro turno para dar (o pulir) cera a la actualidad

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

FINAL FANTASY VII REMAKE ESTARÁ LISTO ANTES DEL AÑO 2023

Podemos dormir tranquilos: el remake más esperado de la generación llegará bastante antes del 35º aniversario de la saga, en contra de lo que se publicó a partir de un comentario malinterpretado de Yoshinori Kitase. El productor del proyecto dijo que seguirían puliéndolo hasta 2023, una simple broma que Square Enix se ha visto obligada a desmentir. Pero la confusión sobre el eternizado regreso de Cloud no ha quedado ahí, ya que también circuló el runrún de que Tetsuya Nomura "apenas se pasaba por el estudio de *FFVII*" por estar demasiado ocupado con *Kingdom Hearts III*, lo que arrojaba serias dudas sobre el futuro del remake. Pues bien, el propio director ha aclarado que no sólo se encuentra inmerso en su desarrollo, sino que conoceremos novedades pronto. Así que es falso eso de que Nomura no curra.

■ NO OS PERDONO EL SUSTO ■ "REFAKE"



Todos los ports de Nintendo Switch incluirán Modo Funky para subir nota.

Tras surfear en *DK Country: Tropical Freeze* y obtener un 86 de media en Metacritic, frente al 83 que cosechó el mismo juego en Wii U, Nintendo ha decidido añadir un modo Funky en todas las conversiones de Switch. Y, por supuesto, será jugable en *Super Smash Bros*.

☐ AHORA SÍ MERECERÁN NOTAZAS ☐ NO "KONGFÍO"





SE CONFIRMAN LAS PRIMERAS FILTRACIONES DEL E3 2018

Una fotografía publicada en ResetEra ha ratificado lo que varios "insiders" venían apuntando desde hace semanas: las primeras filtraciones del E3 son verídicas; concretamente, una serie de fugas en el sistema de tuberías del pabellón sur del Centro de Convenciones de Los Ángeles que, por ahora, sólo se han podido amortiguar con cubos de plástico y papel de cocina. El autor de la imagen es el mismo que difundió los rumores sobre la inminente macropresentación de *Cyberpunk 2077*, el remake de *Pokémon Amarillo* para Switch, *Star Fox: Grand Prix* de Retro Studios, *Battlefield V* de Vendetta, el anuncio de *A Way In* para políticos y el fichaje de Neymar por el Madrid, así que es muy probable que todos sean ciertos. Esperamos que, para el 12 de junio, hayan sellado las goteras.

☐ QUE LLAMEN A MANOLO Y BENITO ☐ SÓLO CUELA LO DE NEYMAR

LA RETROCOMPATIBILIDAD DE XBOX ONE SUMA 1.000 MILLONES DE HORAS

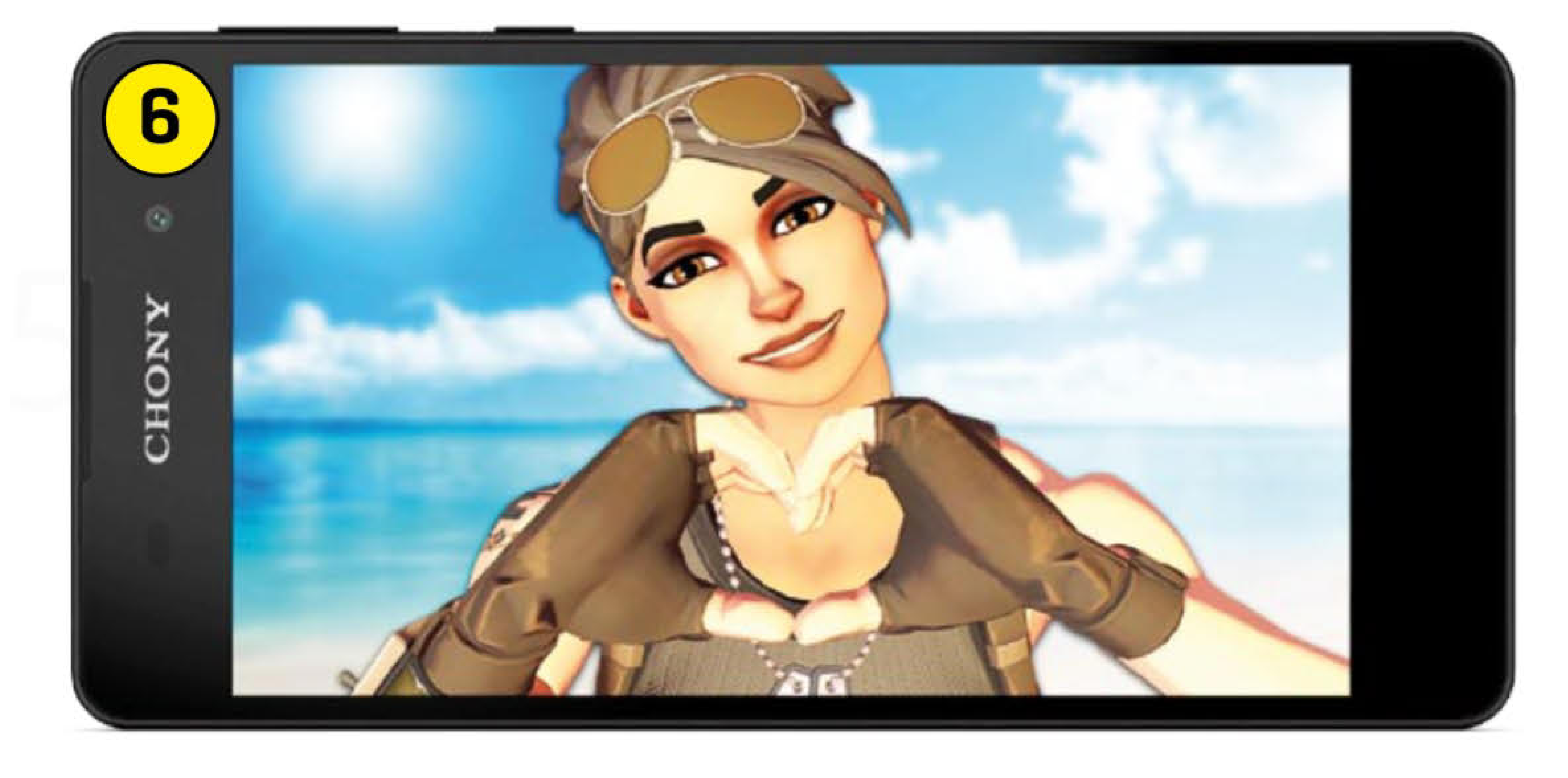
¿Recordáis cuando el actual vicepresidente de Sony Interactive Entertainment dijo que la retrocompatibilidad "no se utiliza mucho" para justificar su ausencia en PS4? En julio de 2017, Jim Ryan dijo que "las versiones de *Gran Turismo* de PS1 y PS2 parecían muy antiguas", y se preguntaba "por qué alguien querría jugar a esto". Casi un año después, Microsoft le ha respondido con una cifra: 1.000 millones de horas dedicadas a esos juegos "antiguos" de Xbox y 360 gracias al servicio que ya usa la mitad de usuarios de One. Además, ya hay más de 200 juegos disponibles y mejorados para Xbox One X, lo que también ha contribuido a alcanzar esa cifra tan redonda como nueve ceros, y sumando. Puede que la retrocompatibilidad choque con la política de remasterizaciones, que tampoco le está yendo nada mal a Sony con PS4, pero que sí se usa, y mucho, ya es un hecho matemático.

■ TOMA "RETROZASCA" ■ YA, CLARO, Y UN BILLÓN



***Fortnite* para iOS ya ha destronado a Tinder en volumen de ingresos.** La vida sexual de medio planeta empieza a peligrar por culpa de *Fortnite*, que, en sus primeras dos semanas en iOS, generó un millón de dólares más que la aplicación de citas líder en el mundo. Ya puedes dejarle el móvil a tu pareja sin miedo.

☐ PREFIERO ESTOS MATCHES ☐ SUPERLIKE, SI FUERA CIERTO





ASOCIACIÓN DEL RIFLE: "LOS VIDEOJUEGOS CREAN ENFERMOS"

"¡Quieto todo el mundo!", que David Grossman, activista de la Asociación Nacional del Rifle, ha encontrado la causa de los tiroteos protagonizados por menores: la tenencia de armas. Es broma; la industria audiovisual. "Los niños están cometiendo crímenes como nunca antes en la historia de la humanidad. No se trata de las armas; siempre han estado aquí", asevera. "El problema son las películas y series enfermizas y, especialmente, los videojuegos enfermizos, los que están creando niños enfermos", remata, nunca mejor dicho. Pues los niños enfermos de Europa, Australia y Asia matan bastante menos con sus armas virtuales que los "niños enfermos" de EE.UU., según las estadísticas. Igual influye tener un arma real bajo el colchón de su padre en la mitad de hogares.

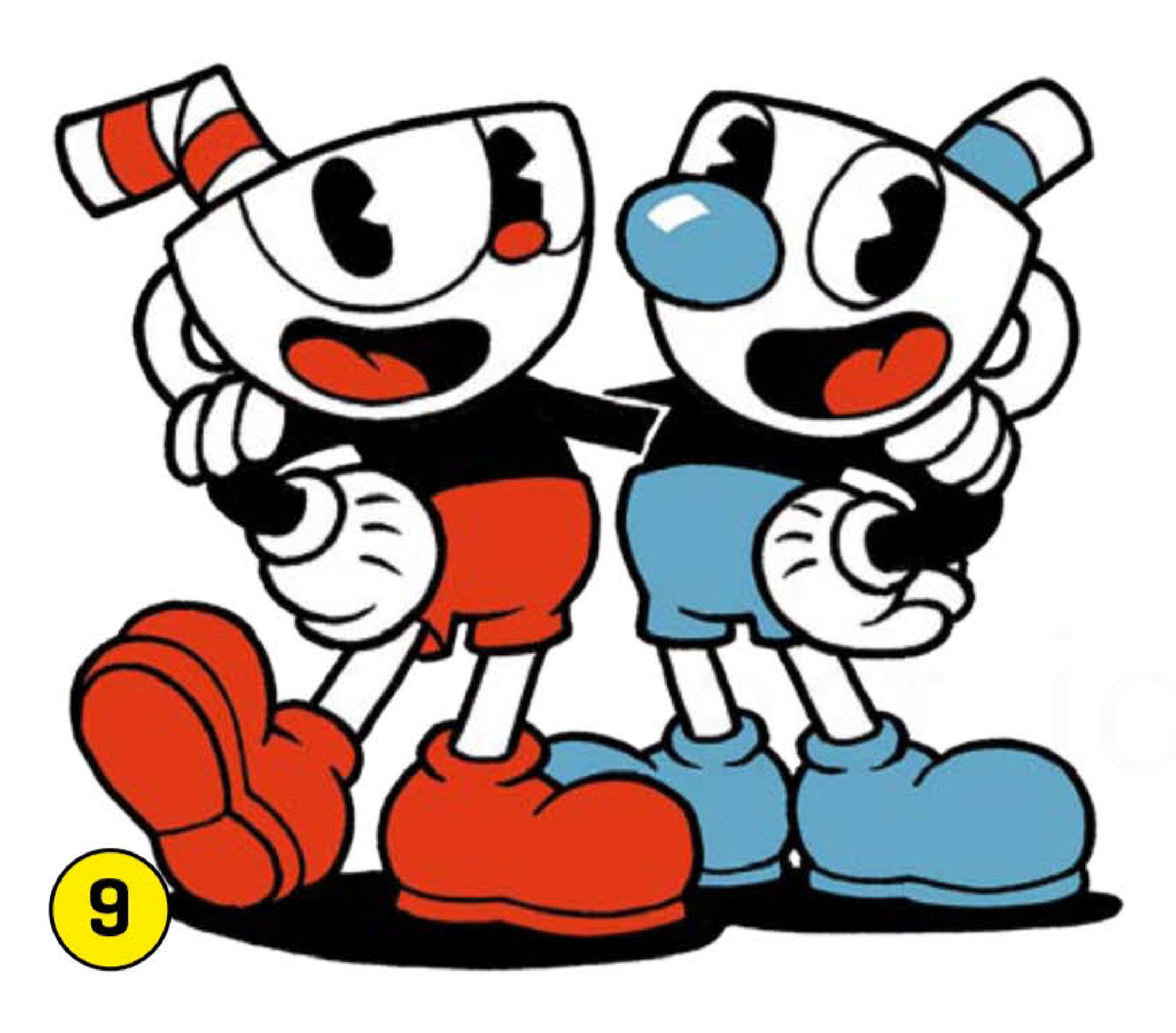
■ ¡SÍ A LAS ARMAS DE JUEGO! ■ DISPARA-TE



ALARMA POR INTOXICACIÓN EN FOROS DE VIDEOJUEGOS

La OMS acaba de alertar sobre el preocupante aumento del número de casos de intoxicación por acceso a foros de videojuegos. Tal como indica su extenso informe, "los niveles de odio, rabia y fanatismo que destilan este tipo de usuarios provocan índices de toxicidad superiores a los del arsénico, el polonio o la Cruzcampo", aunque esto último no lo compartimos. Una amenaza que, según el organismo, "se acrecienta con especial virulencia en vísperas del E3", época en la que los ingresos se multiplican de manera exponencial. Sólo en el último mes, se han registrado más de 300 infectados en España, entre los cuales se incluyen varios moderadores. Según el protocolo, los pacientes se dividen en "unidades de sonyers, nintenderos, un par de xboxers y una habitación acolchada para un seguero amnésico que aún no sabe lo de Dreamcast". Ojalá algún día exista vacuna.

☐ LA CIENCIA ESTÁ EN PAÑALES ☐ ¿ENLACE A LA NOTICIA?



Sólo un 7% de los jugadores de *Cuphead* ha logrado pasárselo. La mayoría absoluta de quienes se mofaban de aquel periodista "manco" que no salía del tutorial de *Cuphead* no han derrotado al jefe final, según los datos globales de logros obtenidos. Jamás revelaremos si pertenecemos a ese 93%.

☐ NECESITA UN MODO FUNKY ☐ ME NIEGO A CREERLO



SPIELBERG AFIRMA HABER JUGADO A "SUPER MARIO VR EN PLAYSTATION"

El afamado director de "Ready Player One", superproducción repleta de cameos relacionados con la historia del videojuego, pronunció esta frase durante una entrevista para un medio japonés: "He jugado a Mario en PlayStation; la primera vez que lo probé no me quería quitar las gafas (de RV)". Lo más curioso de este repentino desconocimiento sobre el sector es que lleva años vinculado a él, pues llegó a diseñar el divertido *Boom Blox* para Wii y apoyó activamente al difunto Kinect en el E3 de 2009... quizá porque quería jugar a *Uncharted* en Xbox 360. Así que tenemos varias opciones: o se refería a *Mario Clash* de Virtual Boy, o Sony ha comprado Nintendo y sólo lo sabe él, o se trata de un error de traducción. Si ninguna es la correcta, es muy probable que acabase diciendo: "No sé ni coger un mando, Hulio".

■ Y YO HE VISTO E.T. EN EL MICROONDAS ■ DA PARA FALSO DOCUMENTAL

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **DETROIT: BECOME HUMAN**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Detroit: Become Human* para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 322

1 Falso **2** Verdadero **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Falso
6 Falso **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Verdadero

GANADORES de un juego **God of War** (HC 322)

▸ Manuel Iglesias (Pontevedra) ▸ Adrián Castillo (Barcelona) ▸ Luisa Bazán (Málaga)

LA COMUNIDAD

Un repaso a la actualidad por los mejores expertos: vosotros

MOLA



Que el nuevo presidente de Nintendo, Shuntaro Furukawa, parece una fusión de Iwata y Kimishima. Buena señal. Fermín Gaebora

Es la pokevolución de ambos. De ahí que Furukawa venga de dirigir The Pokémon Company. Si logra conjugar las virtudes de sus dos predecesores en la gestión de la compañía, Kimishima ya se puede jubilar tranquilo y con una sonrisa... simbólica, en su caso.

Red Dead Redemption II y su prometedora campaña, de ésas que reivindican el modo de un jugador "solo ante el peligro". Mike Rockmero
Verás como sólo se desbloquee tras sobrevivir en un modo Western Royale con duelos de revólver a caballo...

El anuncio de _Rage 2_ a base de pistas en Twitter. Otro FPS brutal de Bethesda y id Software. Suso Raluy
Nos quedamos con las ganas del 46º port de *Skyrim*. Merecida segunda oportunidad para *Rage*; si esta vez incluye final, ya será un juegazo.

Monster Hunter para Switch el 28 de agosto. A falta de _World_, bueno es _Generations Ultimate_. Adrián Robles
Está haciendo más Capcom por que nadie se deje asignaturas para septiembre que todo el sistema educativo.

Cory Barlog, por reinventar una saga consagrada como _God of War_ con tanto acierto. Los tiene como las cabezas de Brok y Sindri. Pepe Arrocha
Y por subir su vídeo llorando de emoción al ver las notas de la crítica sin miedo a los memes (ni a los memos).

Que _Shadow of the Tomb Raider_ haya tenido un presupuesto de casi 100 millones de dólares. Romy Casal
Seis millones más que la película. Así se cierra una trilogía... y el estudio, si no recuperase tamaña inversión.

Que Nintendo Switch Online traiga guardado en la Nube, juegos de NES y la ganga del plan familiar: 35 € al año entre ocho amigos. Belén Maui
Adiós, Consola Virtual; hola, NESflix. No está mal para empezar, pero a muchos nos sale más caro conservar siete amistades que la propia tarifa.



El oportuno crossover de _Fortnite_ y "Vengadores: Infinity War" con Thanos dándolo todo como maestro del baile. Hécthor Ragnarok

Llegamos a enviarlo como bailarín con Amaia y Alfred y lo petamos. Es más, poco falta para que Eurovisión también adopte el formato battle royale, que lo de que nos fundan extranjeros ya lo tenemos ensayado. Y nada de doce puntos: 700 por guanteletazo del infinito.

NO MOLA



Que _State of Decay 2_ pueda venir en español de México, como en tiempos de _Halo 2_. ¿Habrá zombis mariachis? Pablo Sobrado

Al menos, no tendremos que soportar en foros las originalísimas bromas de "onda vital a todo gas con Lobezno". Aun así, mientras ésta sea la única solución rentable, ¿preferimos un juego doblado al español (al margen del acento) o sin doblar? No mames, güey...

Que publiquen una hora de gameplay de _Days Gone_ y no lo catemos hasta dentro de un año. Jess Barbieri
Puede que, al final, lo llamen "Hours Gone", lancen otros siete gameplays para que encadenemos los vídeos y ya no haga falta comprarlo en 2019.

No saber nada de _Pikmin 4_. Natsu
Ya tienes algo en común con Miyamoto. Menos mal que, en 2015, dijo que estaba "casi terminado".

Que _Parappa, LocoRoco y Patapon Remastered_ de PS4 sean los de PSP emulados... por 15 €. Tomás Ferrer
Otros venden magdalenas al doble de precio llamadas "muffins" y se forran. El (sabl)arte del marketing.

Que no saquen otro _Silent Hill_, je, je. Willmar Jehomar
Konami te va a demandar por citarlo.

Las supuestas muestras, tráilers y gameplays que nos meten y, al final, no tienen nada que ver con el juego real. Alejandro Dede
No te metas con el E3, aguafiestas.

El futuro incierto de 3DS a base de ports como _Luigi's Mansion, Captain Toad, Mario & Luigi_... Marth Vader
La mantendrán viva en 2019 para ganar tiempo mientras su público va migrando a Switch. Cuando se lance *Pokémon*, le pueden quedar "3DíaS".

Que para Sega seamos un mercado secundario al que no cuidar ni siquiera con una traducción (por _Shenmue I_ & _II_). Salvador Villasana
Se entiende el cabreo, pero, si juegos como *Shenmue, Yakuza* o *Persona* vendiesen bien en España, se podrían permitir traducirlos y nosotros, ahorrarnos los cursos de inglés.





Que el modo Foto de _God of War_ haya convertido una aventura de acción en un survival de terror psicológico. Ya estoy teniendo pesadillas con las expresiones de Kratos. Tito Guzmán

Cuánto daño ha hecho FaceApp: no sabemos si da más grima el peinado de Chelo García-Cortés, la sonrisa de Kiko Matamoros, el look de Rafa Mora, el cosplay de Walter White madurito... o todos ellos gritando "¡Boy!" a la vez. Feliz trauma a todos.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



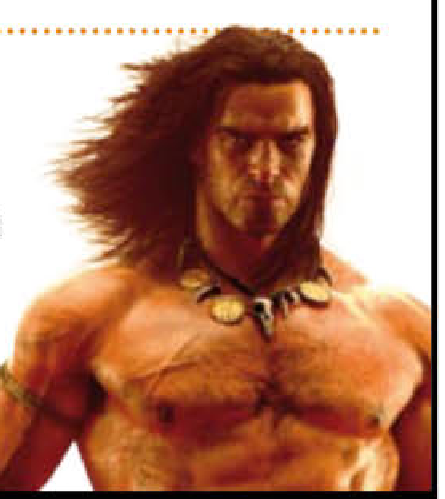
94.300 unidades suma ya *God of War* en nuestro país, que se reparten entre 80.500 para la edición estándar, 8.000 para la limitada y 5.800 para la coleccionista. No sólo es de los mejores juegos de la generación, sino también, por ahora, el más vendido de 2018.



1.800 copias lleva *Yakuza 6: The Song of Life,* divididas entre 1.300 para la edición normal y 600 para la edición After Hours. Cifras así dejan muy claro por qué algunos juegos no se traducen: habría que multiplicarla exponencialmente para que a Sega le compensara...



11.200 kits de *Nintendo Labo* se han vendido hasta el momento (y, en este caso, por motivos obvios, es la cifra total, ya que no hay versiones digitales que queden sin contabilizar). El *Kit variado* ha tenido mejor acogida, con 8.500 unidades, por las 2.700 del *Kit Robot*, que da menos juego.



14.000 unidades lleva *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* en su versión para Switch. La segunda vida le ha sentado de maravilla a este juegazo de Switch, y ni siquiera su elevado precio de 60 €, pese a no tener grandes novedades, le ha supuesto un gran perjuicio.

6.750 copias suma *South Park: Retaguardia en peligro,* ahora que está ya disponible también la versión para Switch, que acumula 750 unidades, por las 5.500 de PS4 y las 500 de Xbox One. Si os interesa la versión para las consolas de Sony o Microsoft, precisamente está ya rebajada a 30 €.

2.300 copias se han vendido de *Conan Exiles,* divididas entre 2.000 en PS4 y 300 en Xbox One. No es una gran cifra, pero tampoco catastrófica para un título que ha llegado sin rematar y que, además, tiene su mercado mayoritario en Steam, donde estuvo en Early Access.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



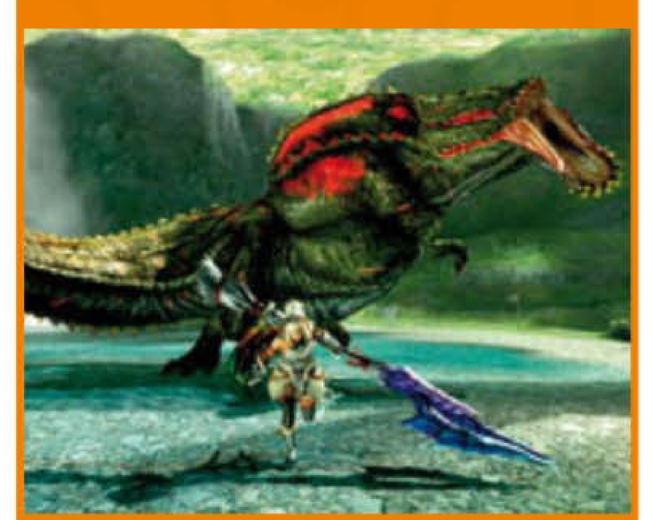
SUBEN



THE GOOD LIFE, el juego del estrambótico Swery65 que protagonizará una fotógrafa que se convertirá en gato por las noches, ha sido financiado con éxito en Kickstarter, tras superar los 600.000 € de recaudación.



MICROSOFT lanzará a finales de año Xbox Adaptative Controller, un mando especial pensado para personas con movilidad reducida, que incluirá grandes botones programables para que cualquiera pueda jugar.

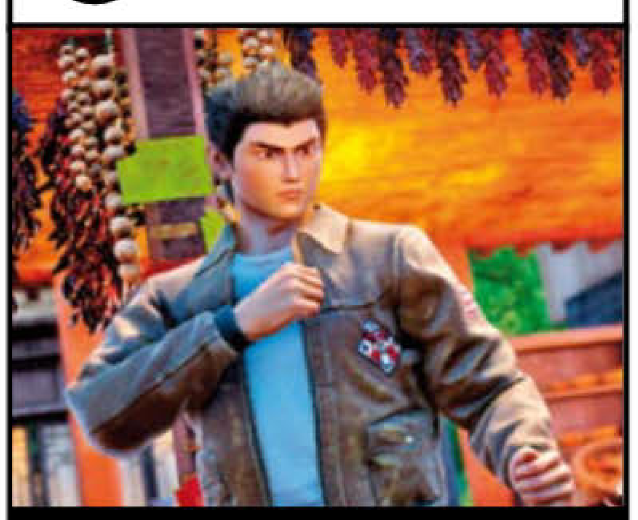


MONSTER HUNTER, que llegará a las Switch europeas el 28 de agosto con *Generations Ultimate*, la edición ampliada de la entrega que vio la luz en 3DS. Incluirá nuevas criaturas y misiones de rango G.



LOS EVENTOS de nuestro país que ya tienen fecha, como Madrid Games Week (del 18 al 21 de octubre), Barcelona Games World (del 29 de noviembre al 2 de diciembre) y Fun & Serious (del 7 al 10 de diciembre).

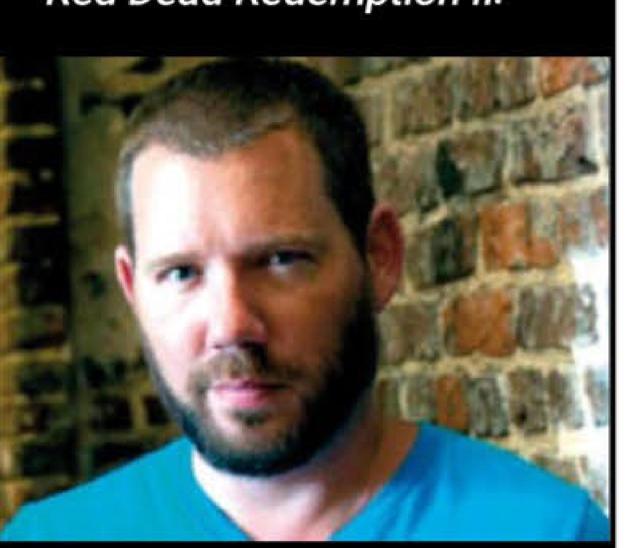
BAJAN



DEEP SILVER ha retrasado a 2019 dos juegos tan esperados como *Shenmue III* (estaba cantado) y *Metro Exodus*. El primero no tiene ventana concreta aún, pero sí el segundo, que llegará en el primer cuatrimestre.



MÁS RETRASOS, como el de *Skull and Bones*, el juego de piratas de Ubisoft, que se va de otoño a 2019, como ya pasó con *Anthem*. Va a ser un final de año extraño, debido al miedo a *Red Dead Redemption II*.



CLIFF BLESZINSKI ha tenido que cerrar su estudio, Boss Key Productions, después del fracaso que fue *LawBreakers* y de llegar tarde al battle royale con *Radical Heights*. Se va a tomar un periodo sabático.



WALMART CANADÁ, que filtró supuestos anuncios del E3, como *Rage 2* (ya confirmado), *Just Cause 4, Lego DC Villains, Splinter Cell, Destiny Comet, Insurgency: Sandstorm* o un nuevo *Assassin's Creed*.



BlazBlue: Cross Tag Battle

LA SAGA DE LUCHA ABRE SUS PUERTAS A LOS INVITADOS

PLATAFORMAS
PS4 | Switch | PC

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
Arc System Works (Japón)
PQube Games (Europa)

LANZAMIENTO
31 de mayo (Japón)
22 de junio (Europa)

La nueva entrega de la saga *BlazBlue* combinará sus personajes con los de otras tres propiedades intelectuales de lo más variadas: *Persona, Under Night-In Birth* y "RWBY". Además, ofrecerá una experiencia de lucha 2D más accesible y sencilla de disfrutar de lo que es habitual para todo el mundo.

Estamos en el décimo aniversario de esta aclamada saga de lucha, y sus creadores, Arc System Works, van a conmemorarlo con un juego muy especial. *BlazBlue: Cross Tag Battle* será un crossover, e incluirá personajes de la serie de rol *Persona* (aprovechando que los desarrolladores de *BlazBlue* son los mismos que los del spin-off de lucha *Persona 4 Arena*), *Under Night In-Birth* (otro juego de lucha 2D, en el que Arc System Works trabajó como editora) y "RWBY" (un anime creado por estadounidenses que cuenta con una legión de fans, y que tiene su propio videojuego del género hack and slash). El juego incluirá un Episode Mode, con una historia por cada uno de los cuatro universos en liza.

Lucha por parejas

No sólo se diferenciará de anteriores *BlazBlue* en su ecléctico plantel de luchadores, sino también en su jugabilidad. Los combates serán en equipos de dos e iremos alternando entre los dos personajes que hayamos elegido, al estilo de *Marvel vs Capcom* y *Tekken Tag Tournament*. Además, la jugabilidad también ha sido ajustada para que resulte más accesible a nuevos jugadores, con comandos más sencillos y combos más fáciles de ejecutar. Uno de los motivos principales para ello es que los fans de "RWBY" se adapten sin demasiados problemas, pues puede que muchos de ellos no estén acostumbrados a los juegos de lucha.

En los meses previos a su lanzamiento, *BlazBlue: Cross Tag Battle* ha generado polémica por su política de DLC: sólo habrá veinte personajes en el juego base y otros dos por descarga gratuita, y habrá que pasar por caja para hacerse con los otros dieciocho que completarán el plantel de 40. Según Arc System Works, esto se verá compensado porque el juego se venderá un poco más barato de lo normal y, sumando el precio total de los DLC, no será tan diferente de lo que cuesta habitualmente un videojuego.

El lanzamiento de *BlazBlue: Cross Tag Battle* en Japón es inminente, y se acaba de confirmar que los europeos sólo tendremos que esperar tres semanas, pues aquí saldrá el 22 de junio. ■





1 ***BlazBlue: Cross Tag Battle*** será el nuevo juego de lucha de Arc System Works tras el éxito de *Dragon Ball FighterZ*, también desarrollado por ellos.

2 **Casi la mitad** de los personajes serán de la saga *BlazBlue*.

3 **Alternaremos** entre los dos personajes y, usando la barra "Cross", podremos realizar movimientos conjuntos entre ellos.

4 **Ruby** es la protagonista de "RWBY", una serie de animación con estilo de anime japonés, pero producida en Estados Unidos.

5 **Personajes como Aigis,** de *Persona 3*, serán de pago mediante DLC.

6 **El Episode Mode** nos presentará historias centradas en cada uno de los cuatro universos.

7 **Gráficamente,** será muy del estilo de anteriores *BlazBlue*, adaptado también a la estética de los personajes invitados.

8 **Su jugabilidad** será un poco más sencilla que la de otros *BlazBlue*, para resultar así más accesible para nuevos jugadores.





ESTA ENTREGA INCLUYE PERSONAJES DE PERSONA, UNDER NIGHT-IN BIRTH Y RWBY





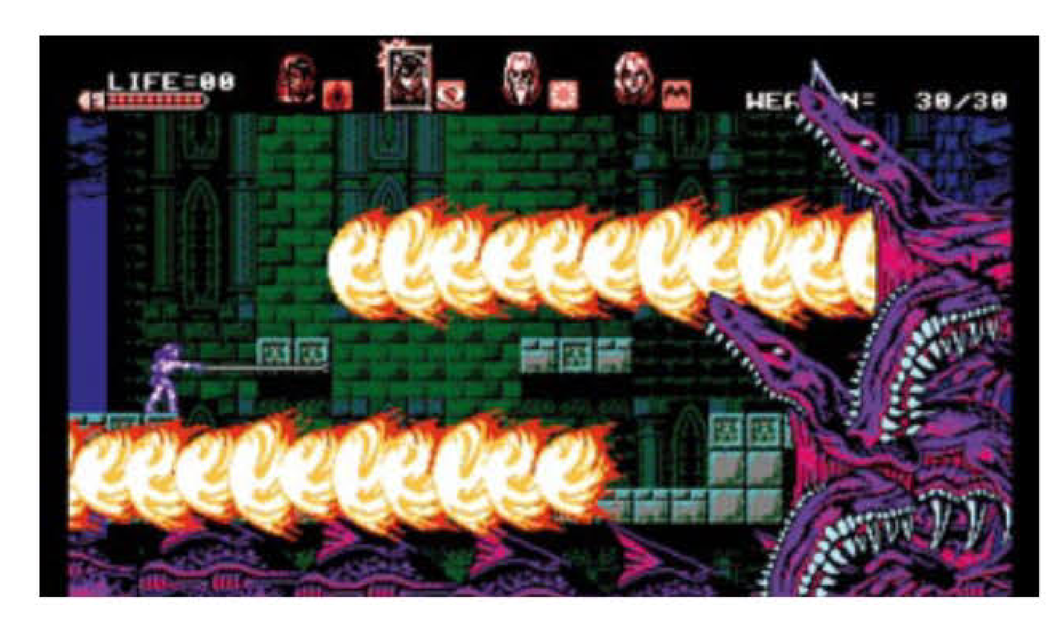


EDICIÓN COLECCIONISTA

Arc System Works ha anunciado esta completísima edición para Norteamérica que ya puede reservarse en su web oficial, y esperamos que también acabe teniendo su versión europea (o, al menos, una parecida). Incluirá un CD con quince canciones de la banda sonora, un libro de arte de 52 páginas y figuras en acrílico de los protagonistas de los cuatro universos representados en el juego. Todo ello, dentro de una gran caja especial y con el juego en una caja metálica tipo steelbook. Esta edición estará disponible en las versiones de PS4 y Switch (la de PC no tendrá lanzamiento físico, sino sólo en Steam).

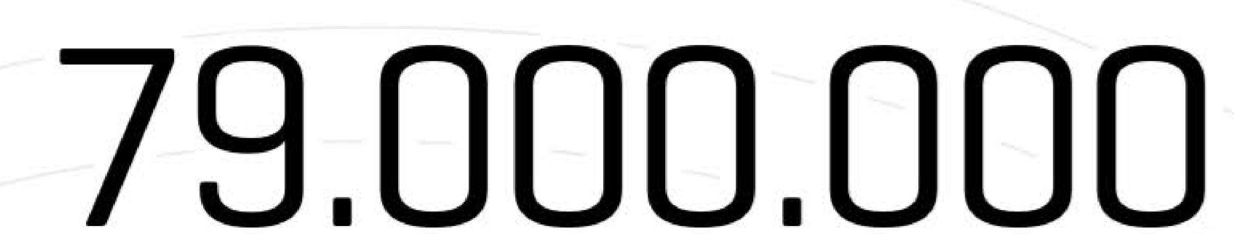


Aquí TOKIO



Bloodstained: Curse of the Moon, una aventura retro para nostálgicos

Mientras esperamos a que salga *Bloodstained: Ritual of the Night*, del exproductor de la saga *Castlevania*, tenemos este juego complementario de estilo 8 bits para PS4, Xbox One, Switch, PC, PS Vita y 3DS, ya disponible en digital en todo el mundo. Cuesta 9,99 €, y es gratis para quienes apoyaron la campaña de Kickstarter.



de consolas **PlayStation 4** vendidas en todo el mundo desde su estreno en 2013





Shuntaro Furukawa será el próximo presidente de Nintendo

Menos de tres años después de asumir la presidencia de Nintendo (tras la triste muerte de Satoru Iwata), Tatsumi Kimishima se jubilará el próximo 28 de junio. El nuevo presidente será Shuntaro Furukawa, de 46 años, que actualmente ostenta en Nintendo los títulos de director de la División de Planificación Corporativa y director ejecutivo de Marketing Global, entre otros.



El matamarcianos Ikaruga estará en Switch

Desde que asaltó los salones recreativos japoneses en 2001, este mítico juego de disparos de Treasure está considerado uno de los mejores matamarcianos de la historia. Tras aparecer en Dreamcast, GameCube, Xbox 360 y PC, el 29 de mayo estará en las Switch de todo el mundo.



Resident Evil 7 llega a las Switch japonesas... mediante streaming

Por sorpresa, Capcom ha lanzado *Resident Evil 7: Cloud Edition* para Switch en Japón, sin confirmación aún para Europa. Es una prueba de un modelo de negocio por streaming, para vencer las limitaciones de la consola... o quizá sea vaguería, si se compara con los esfuerzos de Bethesda con *Doom* o *Wolfenstein II*. Es el mismo juego que en PS4-One-PC, pero no se vende en tiendas y precisa conexión a internet para descargar los datos sobre la marcha.

SEGA®

Los beneficios de Sega aumentan

Durante el último año fiscal (que finalizó el 31 de marzo), los beneficios en la venta de videojuegos de Sega aumentaron un 32,8% respecto al anterior ejercicio. En total, la compañía vendió 17.330.000, en comparación con los 10.280.000 del año anterior. En su informe, Sega destaca el éxito internacional de *Persona 5*, de su filial Atlus, que lleva más de 2 millones vendidos.



119.039 **Kits de Nintendo Labo** vendidos en su primera semana en Japón



SNK anuncia Neo-Geo Mini

Tras NES Mini y SNES Mini, y con Mega Drive Mini de camino, SNK también quiere aprovechar para relanzar su mítica Neo-Geo en este formato. Será una réplica de la versión arcade de Neo-Geo, e incluirá 40 juegos. A diferencia de las anteriormente mencionadas, Neo-Geo Mini incluirá una pantalla propia, aunque también podrá conectarse por HDMI al televisor y habrá mandos.

Nintendo Labo en Japón



Por **Ángel Lloret** Corresponsal en Tokio

Les he estado siguiendo la pista a las opiniones de los japoneses acerca de *Nintendo Labo* desde hace bastante tiempo. Las primeras impresiones no eran muy positivas, y esto no parece haber cambiado demasiado. En la prensa, podemos leer noticias que hablan de lo bien que ha vendido en Japón, superando en ventas incluso a *God of War* en su primera semana. Sin embargo, en foros como 5ch, el aire que se respira es muy distinto, y los consumidores no parecen estar del todo contentos con el producto. Las quejas parecen concentrarse especialmente en el *Kit Robot*, alegando que el videojuego es demasiado simple y que, además, los “controles” no responden del todo bien. Por si esto fuera poco, el tamaño de las viviendas japonesas suele ser reducido, lo que da como resultado clientes descontentos que lo tildan de moda pasajera. Sin embargo, ésta es, únicamente, la visión de los adultos más otakus. Y, pensándolo bien, es normal que no les convenza el producto, pues es obvio que ha sido diseñado, principalmente, con los más jóvenes en mente.

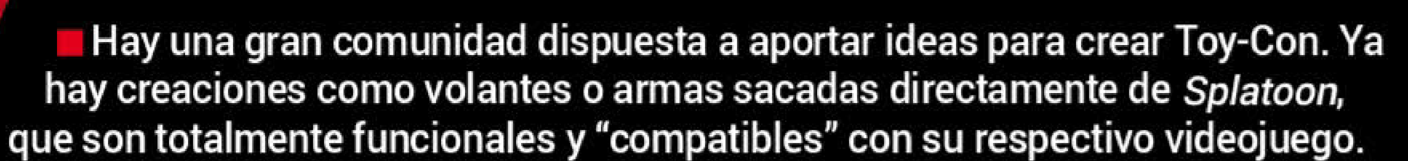
Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...









Hay una gran comunidad dispuesta a aportar ideas para crear Toy-Con. Ya hay creaciones como volantes o armas sacadas directamente de *Splatoon*, que son totalmente funcionales y “compatibles” con su respectivo videojuego.

Labo, a la escuela

Una función que no está haciendo mucho ruido en Occidente es la del Toy-Con Garaje o, como se la ha denominado aquí, Taller Toy-Con. Esta función permite “programar” acciones seguidas de reacciones por medio de un lenguaje de programación visual, fácilmente comprensible para todo tipo de públicos. Puede no parecer muy llamativo, pero en Japón han surgido una gran cantidad de noticias al respecto. En diversas escuelas de primaria e institutos, han comenzado a impartirse clases de programación optativas. Pues bien, varios de estos centros parecen estar interesados en adquirir unidades de *Nintendo Labo* y Switch para que los estudiantes se inicien de una forma más amena y divertida en la programación. ¿Os lo imagináis? ¡Ir a clase para jugar a Switch es un sueño hecho realidad!

Un juguete educativo

Muchos opinan que una de las razones por las que Nintendo ha creado *Labo* es la de dar una imagen de “juguete” a Switch y, así, abrir sus puertas a más hogares nipones, pues muchos padres se muestran reacios a comprar consolas a sus hijos; sin embargo, la cosa cambia si la consola pasa a ser un complemento y el interés se centra en *Labo*: una herramienta educativa y didáctica que también permite trabajar con manualidades.

La repercusión que está teniendo en Japón es increíble, pues todo el mundo habla de ello, ya sea para bien o para mal. De hecho, ya ha surgido una nueva ola de canales en Youtube dedicados a enseñar cómo crear nuestros propios Toy-Con. Algunos lo hacen para mostrar su ilusión por la nueva idea de Nintendo; otros, para demostrar que no es necesario gastarse mucho dinero para crear “periféricos”, ya que es posible construirlos con las cajas de cartón de Amazon.

En resumen, en Japón, *Nintendo Labo* parece estar destinado a acumular polvo en las casas de los que ya tienen una cierta edad. En cambio, puede convertirse en una gran opción para que aquellos padres indecisos se lancen a comprar la primera consola familiar, pues, según el uso que se le dé, puede tener muchísimo valor como herramienta educativa. ■

LA REPERCUSIÓN DE LABO EN JAPÓN ES INCREÍBLE, PUES TODO EL MUNDO HABLA DE ELLO, PARA BIEN O PARA MAL



Por **David Martínez** @DMHobby

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

MÁS QUE NUNCA, CUESTIÓN DE SUPERVIVENCIA

Hemos visitado Treyarch para contaros todo sobre la entrega más ambiciosa de *Black Ops*

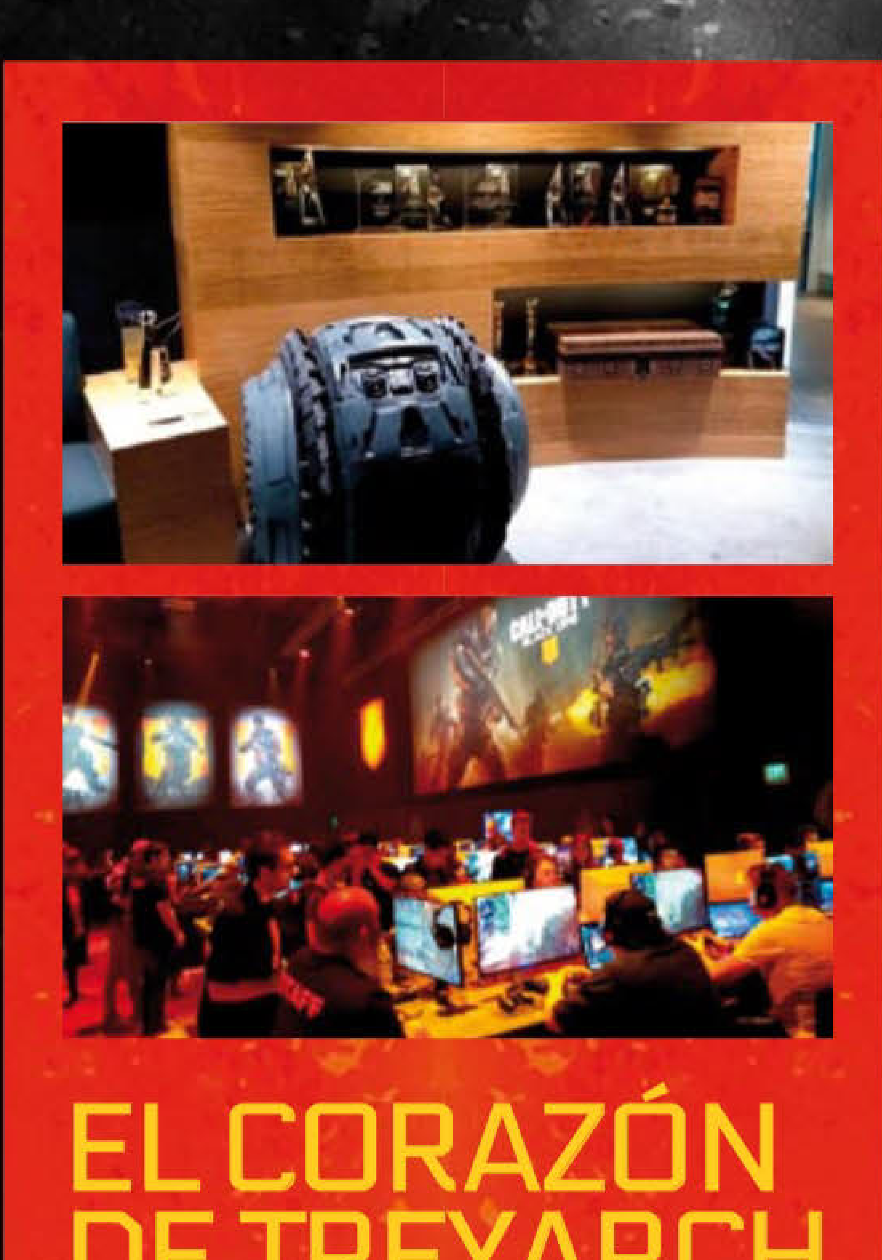
PS4 - XBOX ONE - PC **12 DE OCTUBRE** **TREYARCH (ACTIVISION)**

Se cumplen ocho años desde que Treyarch desarrolló *Call of Duty: Black Ops*, y el estudio dirigido por Mark Lamia quiere celebrarlo con una entrega revolucionaria. *Call of Duty: Black Ops IIII* reinventa todos los elementos del FPS de Activision, apoyándose sobre una ambientación futurista que se sitúa entre la segunda y la tercera entrega de la saga. En palabras del propio Lamia: "Se trata de la entrega más profunda y rejugable que hemos desarrollado hasta la fecha", y eso es mucho decir, porque, si algo caracteriza a los juegos de Treyarch, es su cantidad y variedad de contenido (no olvidemos que fueron ellos quienes introdujeron el modo zombis, la personalización mediante el sistema "pick 10" y la campaña cooperativa). En esta ocasión, el juego, que llegará el próximo 12 de octubre a PlayStation 4, Xbox One y PC, se apoya sobre tres pilares: el multijugador competitivo online, el modo zombis y Blackout, una especie de battle royale que viene a sustituir a la campaña tradicional.

Todos contra todos

A estas alturas, ¿queda alguien que no sepa en qué consiste un battle royale? Tras la estela de *Fortnite* y *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Black Ops IIII* contará con un modo de juego "todos contra todos" que combinará elementos de supervivencia con los frenéticos elementos de combate en primera persona. En palabras de David Vonderhaar, responsable del modo multijugador: "Tendrá lugar en el mapa más grande que hemos desarrollado hasta la fecha, literalmente mil veces el tamaño de los escenarios multijugador a los que estábamos acostumbrados". En Blackout, se combinarán elementos de toda la saga, esto es, habrá localizaciones, armas y personajes de los tres primeros *Black Ops* (nos han confirmado que algunos de los personajes jugables serán Alex y David Mason, Frank »

■ La evolución gráfica de *Call of Duty: Black Ops IIII* se nota, sobre todo, en las animaciones y el comportamiento de las armas, único y muy realista.



EL CORAZÓN DE TREYARCH

Visitamos los estudios de Treyarch en exclusiva para charlar con los responsables del juego: Mark Lamia (director del estudio), David Vonderhaar y Dan Bunting (encargados del modo multijugador) y Jason Blundell (el responsable del modo zombis). Al día siguiente, asistimos a la presentación mundial en el Jet Center de Los Ángeles, donde pudimos probar el multijugador en las versiones de PlayStation 4 y PC (que ha sido desarrollada por Beenox, en colaboración con Blizzard).

» Woods, Menéndez o Reznov) y tendrán a su disposición las armas y gadgets de todas las entregas: desde los drones de *Black Ops II* al coche por control remoto RC-XD con carga explosiva. Tampoco podían faltar los vehículos por tierra, mar y aire, habilidades como la caída libre... Incluso se han tomado elementos del modo zombis, que se integran de forma orgánica en este universo.

Sin embargo, en nuestra visita exclusiva al estudio de Treyarch, en Santa Mónica, no hemos tenido la oportunidad de aclarar puntos importantes, como el número total de jugadores que soportará Blackout (según una imagen del tráiler, podría tratarse de un total de 140) o cómo será el sistema de aparición y la recogida de recursos. Si echamos un vistazo al modo battle royale de *Call of Duty Online* (el juego free-to-play que sólo está disponible para el mercado asiático), los jugadores tendrían que recoger las armas y accesorios en suministros aleatorios y aparecerían desde ascensores, como en "Los juegos del hambre".

La evolución del multijugador

A falta de más información sobre este nuevo modo, sí podemos profundizar en el multijugador tradicional. Lo primero que nos llama la atención es que no habrá salto doble ni "wallrun", que nos permitía correr por la pared unos metros. Se trata de marcar un ritmo de juego algo más pausado, que refuerza las opciones tácticas. Tampoco tendremos recuperación de vida automática; en su lugar, como en la recarga de las armas, el jugador tendrá que detenerse un momento para inyectarse y restaurar la salud. Serán unos segundos en que quedaremos expuestos al fuego enemigo, por lo que será importante que nos pongamos a cubierto y contemos con el fuego de apoyo de nuestros aliados. Son pequeños matices que refuerzan el elemento estratégico, pero, por lo que hemos visto, no sacrifican la fluidez de los tiroteos. Las armas (el arsenal será mayor que los de *Black Ops II* y *III* juntos) se han tratado como si fuesen las auténticas protagonistas de este modo: ya no están agrupadas por clases con características similares, sino que cada fusil, pistola o rifle de precisión tiene sus propios accesorios exclusivos, que podemos incorporar hasta conseguir el "operator mod" (una configuración que le saca el máximo partido a nuestro arsenal). Para agilizar el desarrollo de la partida, no guardaremos nuestro fusil para lanzar granadas o soltar una bonificación por racha. Puede parecer un detalle menor, pero en Treyarch consideran que es importante que siempre veamos nuestras armas, y que seamos capaces de interiorizar el tiempo de recarga, la cadencia de tiro y la capacidad de cada una de ellas.

En cuanto a los personajes, volvemos a encontrarnos con el formato de especialistas con configuraciones predeterminadas. Algunos se han recuperado de la entrega anterior, como Ruin, Seraph o Firebreak, y otros son completamente nuevos, como Crash (un personaje de apoyo que hace de médico), Torque o Recon, con habilidades »



Entre los nuevos modos, destaca Control, un cinco contra cinco con reapariciones limitadas que aúna elementos de Dominación y Search and Destroy. El ritmo es trepidante, aunque no haya doble salto ni carreras por la pared.



Black Ops IIII incluirá tres historias diferentes en el modo zombis y, además, podremos personalizar el tipo de enemigos, su dificultad y el ritmo de aparición. También podremos jugar con bots controlados por la consola.



Además de seleccionar la clase y las ventajas, podremos modificar cada una de las armas disponibles. En *Call of Duty: Black Ops IIII*, hay más armas que sumando todas las que aparecían en los dos juegos anteriores.

EL MAPA DE BLACKOUT SERÁ 1.500 VECES MAYOR QUE NUKETOWN

LA SAGA BLACK OPS

Los juegos de Treyarch destacan por estar cargados de contenido, y por un modo multijugador muy equilibrado.



COD: BLACK OPS 2010

Presentaba la conocida fórmula de campaña, modo multijugador y zombis. Su estupenda ambientación, durante la Guerra Fría, tenía memorables secuencias en Cuba o durante la guerra de Vietnam.



BLACK OPS DECLASSIFIED 2012

La versión de PlayStation Vita, desarrollada por nStigate Games, resultó ser un desafortunado shooter multijugador con elementos reciclados del juego original, y muy escaso de contenido.



COD: BLACK OPS II 2012

Introdujo un salto al futuro cercano, que nos permitía incorporar drones en el campo de batalla y equipar armas más sofisticadas. El modo zombis Tranzit revolucionó el estilo de juego por oleadas.



COD: BLACK OPS III 2015

Destacaba por la campaña cooperativa para cuatro jugadores, con "wallrun", salto doble y el uso de especialistas para configurar a nuestro personaje.

LOS ESPECIALISTAS

Se han revelado ocho especialistas iniciales de *Black Ops IIII*. Esto es só-lo una muestra de lo que nos espera.



RUIN

Este soldado de infantería ya aparecía en *Black Ops III*, pero ahora cuenta con un garfio que, combinado con sus púas gravitatorias, lo convierte en un personaje muchísimo más ofensivo.



RECON

Sus principales habilidades se centran en la detección del enemigo. Su minimapa tiene un mayor radio de acción, y es capaz de activar visión por infrarrojos para detectar a los hostiles.



FIREBREAK

Se trata de otro especialista recuperado de la entrega anterior, que, en este caso, puede utilizar un reactor del núcleo para evitar la entrada de los enemigos en determinadas zonas del mapa.



TORQUE

Puede colocar alambre de espino en determinadas zonas y desplegar una barricada. Su papel en el campo de batalla, combinado con un artillero, es la del "tanque" en los juegos clásicos.



El especialista Ajax, que hace su debut en esta entrega de la saga, es capaz de utilizar un escudo balístico para defender con uñas y dientes la zona en modos de juego como Punto caliente, Buscar y destruir o el nuevo Control.



El modo zombis nos presenta cuatro nuevos héroes (Scarlett, Diego, Bruno y Joe) que tendrán que viajar en el tiempo para combatir contra una misteriosa orden, que posee un artefacto para levantar a los muertos.



Habrá cierto componente argumental dentro del modo multijugador, para sustituir a la campaña. Podremos conocer la historia de cada uno de los especialistas a través de diferentes secuencias de vídeo.

EL MULTIJUGADOR ES MÁS TÁCTICO QUE EN ENTREGAS ANTERIORES

■ *Call of Duty: Black Ops IIII* incorpora elementos de hero shooter, como la historia de cada uno de los especialistas o los roles que asumimos dentro de la batalla.

» especiales para detectar a los enemigos en el campo de batalla. Cada uno de estos personajes puede utilizar piezas de equipo únicas, que acentúan su especialización. ¿A qué nos referimos? Pues a que Ruin ahora cuenta con un garfio que le permite lanzarse directamente al cuerpo a cuerpo o que Firebreak puede establecer una zona "segura" en la que no penetren los enemigos, desplegando el núcleo del reactor. Seraph, por su parte, puede desplegar una baliza para que los jugadores de su equipo que hayan sido abatidos reaparezcan en un punto del mapa. Si repasamos todos estos elementos, parece clara la influencia de otros shooters más tácticos, como *Overwatch*.

Una nueva manera de jugar

Los mapas de juego son perfectamente reconocibles. Partiendo del esquema clásico de tres calles y dos alturas, con la simetría propia de los *Black Ops*, se han construido unos escenarios amplios y detallados, que introducen algunas variantes de *Black Ops III*, como el combate submarino. Hemos podido jugar en tres niveles: Seaside, ambientado en un pueblo de la costa mediterránea de España; Contraband, en una isla desierta en Colombia, y la base de misiles Payload, los tres de tamaño medio. Y las sensaciones nos han recordado a lo que experimentamos en las dos entregas anteriores, en cuanto a ritmo y espectacularidad, con un ligero aumento en la resistencia de los objetivos. Sin embargo, lo que se ha limitado considerablemente es la información que nos brinda el minimapa, un elemento que Mark Lamia ha bautizado como la "niebla de guerra". Nos referimos a que la información sobre dónde se encuentran aliados y enemigos ahora se limita a un radio más pequeño (algo más realista) y, por tanto, la comunicación con el resto de nuestro equipo se vuelve más importante.

Esta nueva manera de jugar a *Call of Duty* seguirá siendo compatible con el estilo clásico, pero supone un buen punto de entrada para los jugadores menos expertos. También hay que agradecer que, dentro del multijugador, se incluyan misiones para jugar en solitario y se refuerce el aspecto argumental, con la historia de cada uno de los especialistas. Y, por supuesto, se ha tenido en cuenta el impacto de los eSports y las listas de partidas "ranked" se han potenciado. Aún no sabemos cómo han evolucionado otras herramientas, como el modo espectador, pero, según sus responsables, se trata de un juego tan divertido para ver como para jugar o competir.

Por ahora, hemos descubierto un nuevo modo de juego llamado Control, que ofrece variantes sobre los conocidos Hardpoint, Buscar y destruir o Demolición. Se trata de conquistar o defender dos zonas, con reapariciones limitadas. En la build que hemos jugado, también hemos descubierto que los especialistas están tratados como en un hero shooter, en el sentido de que sólo se puede escoger un especialista por equipo, nada de repetir, y de que las partidas tradicionales han pasado de doce a diez jugadores. »

BLACKOUT: BATTLE ROYALE

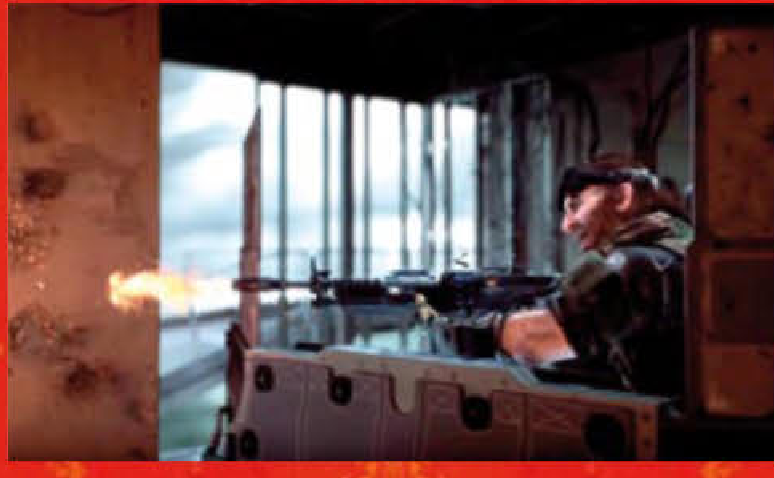
La principal novedad de *BOIIII* es la desaparición de la campaña en favor de Blackout, un modo battle royale, que combinará los tiroteos frenéticos de siempre con elementos de supervivencia y "crafteo". El mapa será enorme y mezclará elementos de las entregas anteriores: armas, personajes, localizaciones... Para movernos, dispondremos de vehículos terrestres, aéreos y acuáticos, y de habilidades como descender a rápel o realizar caída libre.





El modo zombis volverá a ponernos las cosas difíciles con un "huevo de pascua" que vincula los tres escenarios disponibles.

COMO EN UN HERO SHOOTER



ROLES, ADEMÁS DE CLASES

Cada especialista no sólo cuenta con un equipo y habilidades específicos, sino que ocupa un rol tradicional en la lucha: nos vamos a encontrar médicos, tanques o asesinos, como en *Overwatch*.



PERSONAJES ÚNICOS

No podrá haber dos especialistas iguales en un mismo equipo. Cada uno de ellos tiene una historia, que podremos descubrir en las partidas multijugador, a través de diversas secuencias de vídeo.

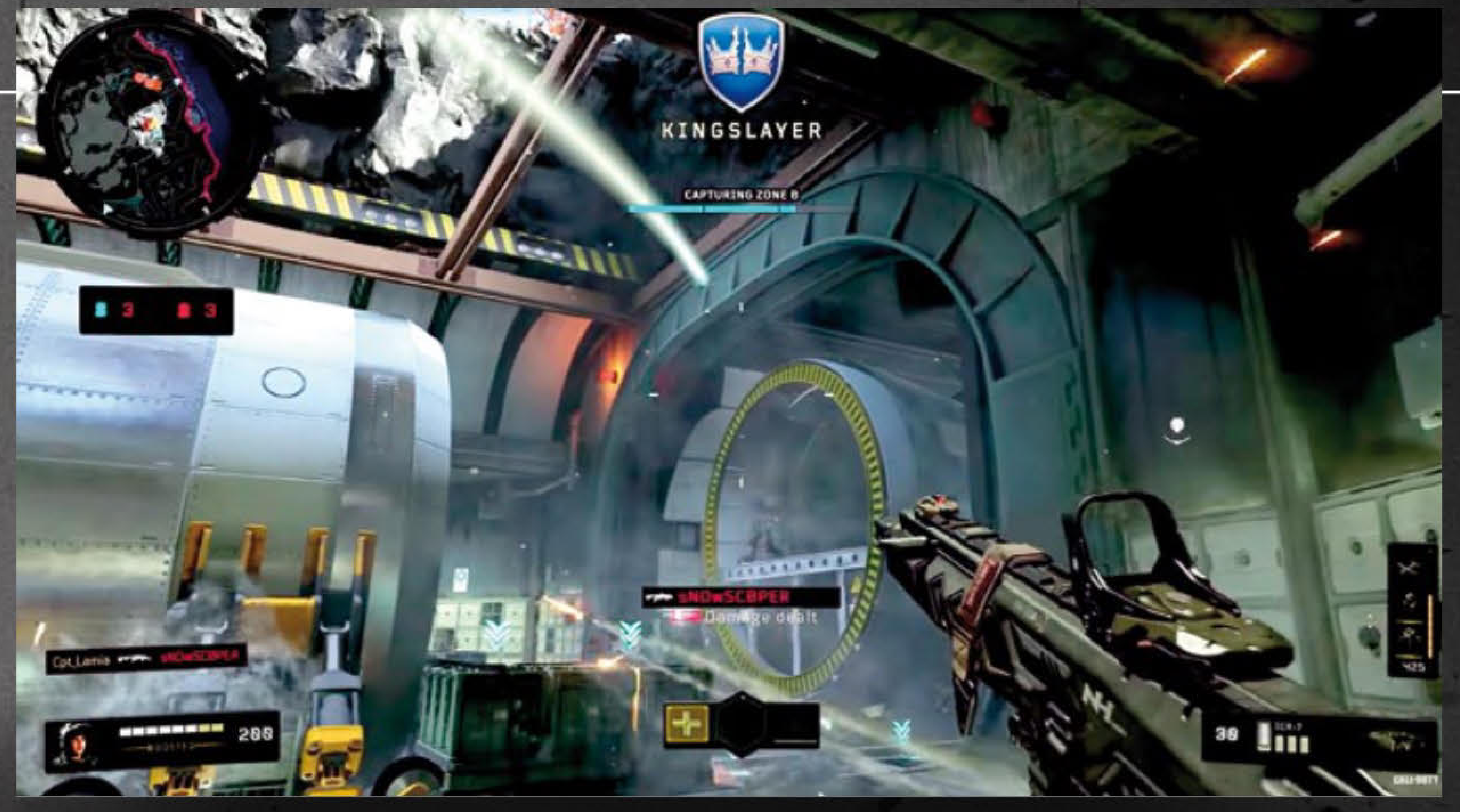
» Dejamos para el final el nuevo modo zombis, que, en un primer vistazo, es el que ofrece una mejora más notable. Después de cerrar el arco argumental que comenzó con "Nach Der Untoten" en *Call of Duty: World at War* y que se ha prolongado hasta *Black Ops III* (con "Shadows of Evil"), nos encontramos con un reinicio de la historia. Ahora, los cuatro nuevos protagonistas deben combatir a través del tiempo contra un culto misterioso, que es responsable de devolver a los muertos a la vida. De inicio, *Black Ops IIII* contará con tres mapas muy diferentes. Los personajes que vamos a controlar, cuatro héroes con mucha personalidad, son siempre los mismos, pero a través de diferentes épocas. ¿Sorprendidos? Pues esperad a ver cuáles son los periodos y lugares que vamos a visitar.

Zombis en la historia

El primer mapa del modo zombis transcurre durante la era de los gladiadores, en una especie de coliseo de la antigua Roma, y eso implica que nuestros personajes sólo estarán equipados con armas cuerpo a cuerpo. Se llama "IX", y nos da una idea de la variedad que nos espera en el próximo título. Por si fuera poco, el segundo nivel disponible, "Voyage of Despair", transcurre en 1912, a bordo del Titanic, y nosotros debemos combatir a los zombis en sus diferentes cubiertas la fatídica noche en que choca contra el iceberg. Por último, este modo se completa con un tercer mapa, ambientado en los años 40 en la cárcel de Alcatraz, en San Francisco. Si sois veteranos de la saga, seguro que habéis anticipado que "Blood of the Dead" es una versión adaptada de "Mob of the Dead" (y recupera a los personajes clásicos).

Pero las novedades en el modo zombis no se limitan únicamente a los mapas. También damos la bienvenida al modo Zombie Rush, que simplifica el gameplay, y a los niveles de dificultad (que no aparecían en las últimas entregas). Los jugadores podrán participar en desafíos por tiempo limitado, llamados "callings", y tendrán a su disposición un montón de opciones configurables: el tiempo de aparición, el tipo de monstruos, su velocidad y dureza... con más de 100 mutaciones disponibles. Asimismo, para quien prefiera ser un "lobo solitario", por primera vez se podrá jugar con tres aliados controlados por la IA del juego, lo que lo convierte en un modo mucho más accesible.

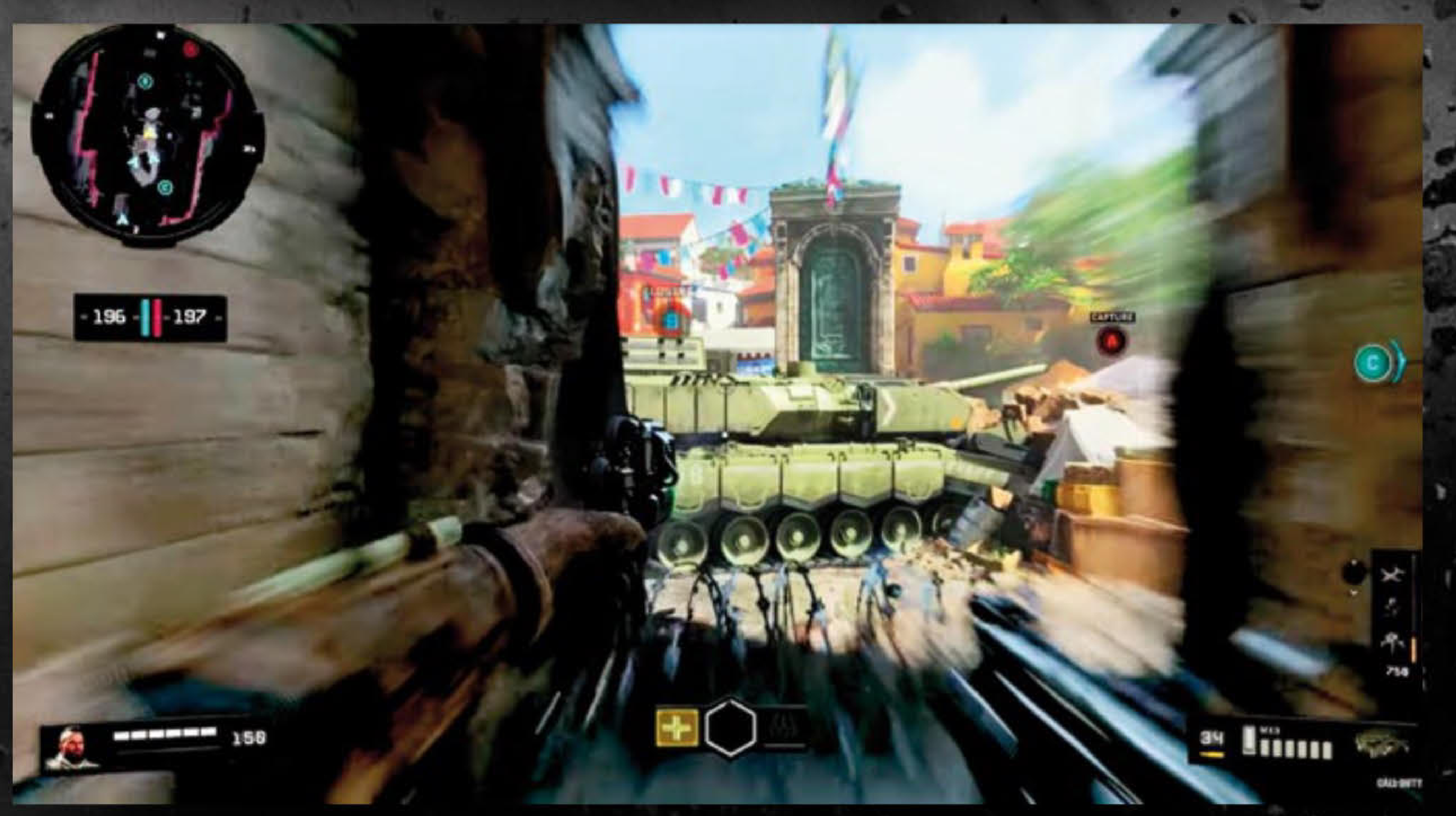
A falta de conocer en profundidad el modo Blackout, que tiene un enorme potencial, y las misiones para un solo jugador que se enmarcan en el universo del multijugador, lo que podemos asegurar es que, bajo la superficie, *Black Ops IIII* hace un enorme esfuerzo por renovar mecánicas dentro de la saga. Treyarch vuelve a dar un golpe sobre la mesa con un multijugador muy sólido y divertido, que, en esta ocasión, permite que los jugadores menos expertos se introduzcan en el mundo competitivo, con la incorporación de roles de apoyo. El juego saldrá a la venta el próximo 12 de octubre para PlayStation 4, Xbox One y PC (una versión realizada con la colaboración de Beenox y Blizzard), y tendrá una beta el próximo verano. ■



El mapa Payload estará ambientado en una antigua base de lanzamiento de misiles. Tendrá un tamaño medio, con estructura clásica de tres calles y dos alturas, y elementos móviles que se activarán con un interruptor.



Seraph es otra de las especialistas que regresan. Está armada con un potente revólver llamado Aniquilador, y cuenta con una habilidad de despliegue táctico, que permite cambiar el punto de reaparición de los aliados.



Entre los tres mapas disponibles en esta primera versión, nos encontramos con un pequeño pueblo de la costa mediterránea ¡situado en España! Después de Gibraltar en *Call of Duty: WWII*, ya iba tocando.

LOS PERSONAJES DE BLACKOUT ESTÁN SACADOS DE TODA LA SAGA

EL MODO ZOMBIS

Tras concluir la historia que empezó en *World at War*, Treyarch ha decidido reiniciar este modo cooperativo, que nos llevará a través de diversas etapas de la historia, en tres escenarios diferentes y sorprendentes.



IX

Arrancará con los cuatro protagonistas (Scarlett, Bruno, Diego y Joe) convertidos en gladiadores y portando armas cuerpo a cuerpo (mazas, espadas, escudos y hachas) para enfrentarse a oleadas de zombis y tratar de mejorar su equipo y conseguir pistas sobre el "huevo de pascua".



VOYAGE OF DESPAIR

El segundo mapa que hemos visto nos traslada hasta 1912 y se ambienta en el Titanic. Nuestros héroes siguen persiguiendo al misterioso culto que devuelve la vida a los muertos, pero, además de a los zombis, tendremos que hacerle frente al problema de un barco que se hunde.



BLOOD OF THE DEATH

Poco ha enseñado Activision de este mapa, que se ubicará en la célebre prisión de Alcatraz, en los años 40. Es una revisión del mapa "Mob of the Dead", que apareció con el DLC Uprising de *Call of Duty: Black Ops II*, y recupera a los protagonistas originales.



Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

Kingdom Hearts III

Que no cunda el pánico: el trío de corazones está listo

Sora, Donald y Goofy no han estado de brazos cruzados todos estos años. Se han preparado a conciencia para recordarnos que el reino de Disney no es de este mundo.

■ PS4 - XBOX ONE ■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Mezclar la magia de Square Enix con la de Disney es una de las mejores ideas que ha habido en la historia de los videojuegos. Por eso, no es de extrañar que *Kingdom Hearts III* sea uno de los títulos más esperados de la generación, máxime cuando la última entrega "potente" de la saga se lanzó en 2006 en PS2. Desde entonces, hemos tenido multitud de entregas portátiles para PSP, 3DS o móviles, que han sido muy importantes para ampliar el intrincado argumento, y que luego han sido recopiladas hasta en tres packs remasterizados (*1.5 HD Remix*, *2.5 HD Remix* y *2.8 Finale: Chapter Prologue*), pero hacía falta una nueva entrega de sobremesa, tras saltarse la generación de PS3.

Como es habitual en cualquier proyecto en que esté enfrascado Tetsuya Nomura, el juego viene de largo. Concretamente, se anunció en el lejano E3 2013, cuando PS4 y Xbox One (ésta será la primera vez que la saga se deje caer por una consola de Microsoft) ni siquiera estaban aún a la venta. Desde entonces, la información ha ido apareciendo con cuentagotas, con problemas añadidos como un cambio de motor a Unreal 4 (el renderizado con Luminous Engine, la tecnología propia que usó *Final FantasY XV*, daba demasiados quebraderos de cabeza) o el hecho de que Nomura haya tenido que compatibilizar la dirección del juego con la de *Final Fantasy VII Remake*.

Por suerte, el proyecto está a punto de ver la luz al final del túnel. Tanto es así que la prensa por fin ha podido probar la primera demo jugable, de hora y media (Hobby Consolas estuvo en Los Ángeles para ello). Por ahora, la fecha es un genérico 2018, pero Nomura ya ha avanzado que se concretará en el E3. Confiamos en que pueda salir a finales de año, pero tampoco nos sorprendería que se fuera a los primeros meses de 2019...

A resolver el embrollo narrativo

La historia de *Kingdom Hearts* es un galimatías difícil de descifrar hoy por hoy, pero, a grandes rasgos, se supone que esta entrega presentará a Sora, Goofy y Donald en pos de los siete guardianes de la luz, tras conocer los planes de Xenahort de causar una guerra por la Llave Espada. Al mismo tiempo, el Rey Mickey y Riku se encargarán de buscar a anteriores poseedores de dicha arma.

Por encima de cualquier otro aspecto, el mayor interés de la saga han sido siempre sus mundos inspirados en películas de Disney, y parece que esta entrega apostará, en buena medida, por películas relativamente nuevas, como Enredados o Big Hero 6, aunque no faltarán clásicos más »



■ Tras muchos años de viajes "menores" por consolas o móviles (remasterizados más tarde para PS3 y PS4), Sora, Goofy y Donald volverán a brillar en consolas de sobremesa.

» antiguos, como Toy Story, Hércules o Monstruos S.A. Dado que el Olimpo ya apareció en anteriores entregas, queda abierta la puerta de que repitan otros universos ya vistos. No nos importaría lo más mínimo revisitar sitios como Agrabah, Nunca Jamás, las Tierras del Reino o el País de las Maravillas con gráficos de hoy en día. Ahora bien, la duda esencial es si Square Enix habrá querido, o le habrán permitido, incluir mundos inspirados en Marvel y Star Wars, dos universos adquiridos por Disney en los últimos años que podrían ser una mina de oro en todos los sentidos: narrativo, jugable, audiovisual...

■ La Llave Espada adoptará infinidad de formas. Un ejemplo es este escudo digno de Hércules, que permitirá marcar a los enemigos y desatar una lluvia de afilados relámpagos.

La llave de la espectacularidad

La demo que pudo jugar la prensa constaba de dos partes muy diferenciadas. En la primera, planteada como un tutorial, había que hacer frente a un gigantesco titán de dos cabezas, en el mundo de Hércules. La segunda, más extensa, se desarrollaba en el mundo de Toy Story, donde algunos de los juguetes de Andy informaban a Sora, Goofy y Donald de la desaparición de varios compañeros. Así, la acción transcurría en la habitación de Andy, el jardín o la juguetería.

Tetsuya Nomura había prometido que cada mundo de *Kingdom Hearts III* sería casi tan grande como el conjunto global de los juegos anteriores. A tenor de lo visto, exageraba, pero, aun así, los mundos han ganado en altura y anchura, lo que se asociará a la nueva habilidad de poder correr por las paredes, tanto en horizontal como en vertical. Además, se sentirán como pequeños mundos abiertos, sin tiempos de carga entre secciones. Por ejemplo, la habitación de Andy estará conectada con el jardín a través de una ventana abierta. Por supuesto, estarán llenos de sorpresas, guiños y objetos con los que interactuar.

Como buen RPG de acción, la otra pata de *Kingdom Hearts III* serán los espectaculares combates, que presentarán multitud de novedades, aunque sin perder ni un ápice de esencia. Por encima de todo, destaca el hecho de que la Llave Espada tendrá múltiples versiones, basadas en los diferentes mundos del juego. A su vez, cada una tendrá varias transformaciones. Por ejemplo, podrá convertirse en un escudo, unas garras, un yoyó, un martillo, un taladro, un bastón... Cada variante contará con un repertorio único de movimientos y con un devastador ataque final. Las magias seguirán teniendo su importancia, en especial la curativa, y otra cosa que tampoco cambia es la cámara, que sigue siendo tan revoltosa como en los tiempos de PS2.

Y aún habrá más capas de profundidad en los combates. Por un lado, estarán las llamadas atracciones, que serán secuencias especiales que saltarán si destrozamos a tiempo una circunferencia verde que tendrán a su alrededor algunos enemigos. Eso dará pie a que podamos »





Una de las nuevas habilidades será la de correr por las paredes, tanto en vertical como en horizontal. Aquí, habrá que ir al encuentro de un titán de dos cabezas esquivando los pedruscos que lanzará.

Habrá una veintena de minijuegos que homenajearán a cortometrajes de Disney y que adoptarán la estética y la jugabilidad de una Game & Watch.

Un repertorio de luz y color

Los combates serán más variados que nunca, pues, aparte de la Llave Espada, contaremos con otras armas de lo más explosivas.



TECNOLOGÍA VARIOPINTA

Cada mundo ofrecerá armamento especial. Por ejemplo, en el de Toy Story, podremos subirnos a tres tipos distintos de robots, desde los que podremos disparar en primera persona, como si se tratara de un shooter.



UN PARQUE DE ATRACCIONES

Las atracciones serán movimientos especiales que harán mucho daño. Habrá una montaña rusa que se moverá sobre raíles y permitirá disparar fuegos artificiales, un barco pirata basado en quick time events...



INVOCACIONES DE PELÍCULA

Podremos convocar y manejar a ciertos personajes por tiempo limitado, como Rompe Ralph, que plantará trampas explosivas, o la sirenita, Ariel, que empleará una fuente de agua, saltando de charco en charco.

■ Maléfica, Hades o Pete ya están confirmados entre los villanos, igual que el imprescindible Xenahort.

La magia de la Disney contemporánea

Por ahora, se han confirmado cinco mundos. Será la primera vez que veamos películas de Pixar en *Kingdom Hearts* y, aunque seguirá habiendo clásicos del pasado, parece estar dándose prioridad a creaciones relativamente "recientes" (para lo que es la larguísima trayectoria de Disney).



TOY STORY 1995

Esta cinta, pionera de la animación digital, desempeñará un papel fundamental en el juego. En su mundo, veremos a muchos de los juguetes de Andy, como Woody, Buzz Lightyear, Rex, Hamm, los soldados... ¡pero muchos otros estarán secuestrados!



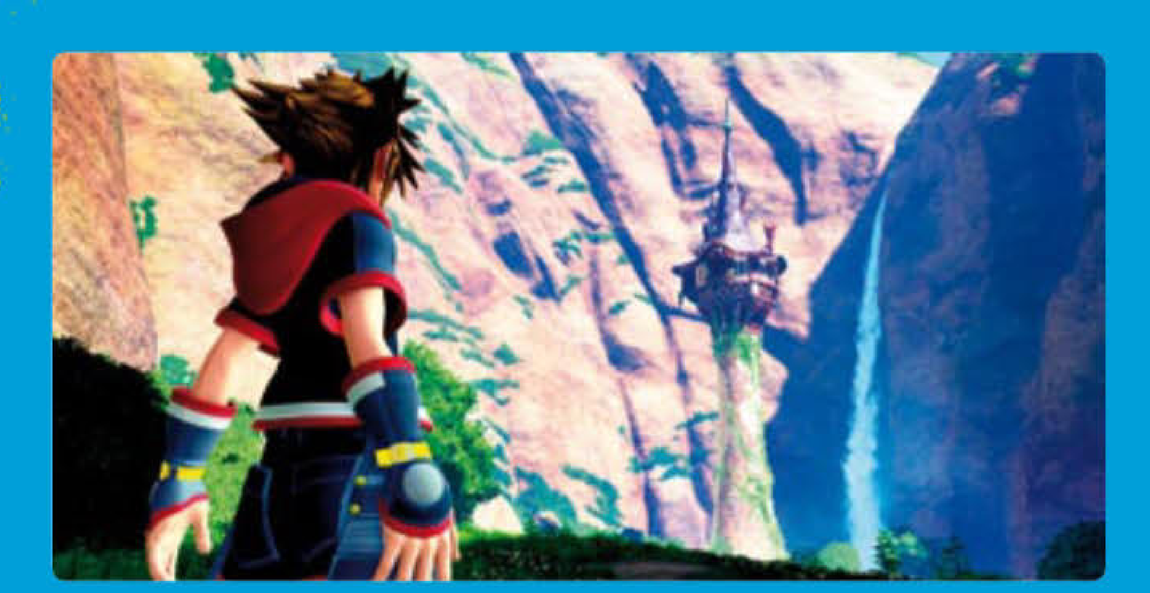
HÉRCULES 1997

Ya vista con anterioridad en la saga, esta saga de ambientación griega volverá con fuerzas renovadas. Previsiblemente, será uno de los primeros mundos del juego y, en él, nos acompañará el guerrero de las trece pruebas y esperemos que el gruñón Phil.



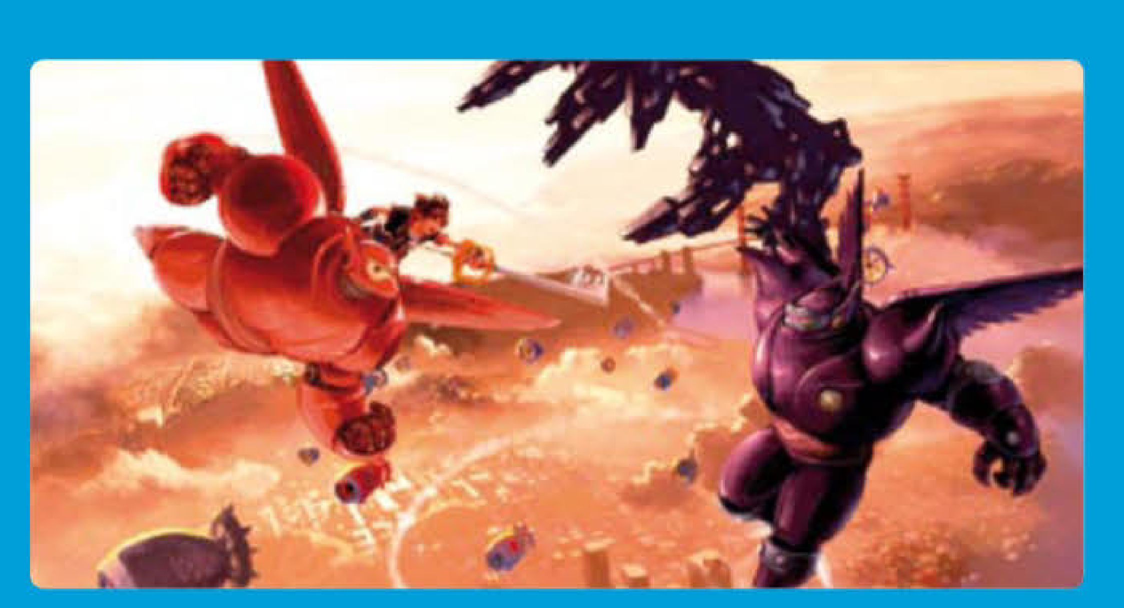
MONSTRUOS S.A. 2001

Otra de las sagas de Pixar que han tenido el honor de tener más de una entrega también estará presente en el juego. Mike Wazowski y James P. Sullivan nos invitarán a unirnos a su fábrica de sustos, y tampoco faltará a la cita Boo, su aniñada "socia".



ENREDADOS 2010

Sorprendentemente, Square Enix tiró de esta película cuando anunció el juego en el E3 2013, pese a que no es una de las más recordadas o queridas de Disney. Aun así, poco se ha visto del Reino de Corona, más allá de que visitaremos la torre oculta en la que está confinada la princesa Rapunzel.



BIG HERO 6 2014

La película más reciente en confirmarse para el juego (se rumorea que, en el próximo E3, podría anunciarse también un mundo de Frozen) es ésta. Sora y compañía visitarán San Fransokyo, y la ambientación de tecnología y superhéroes puede dar muchísimo juego.



■ El Rey Mickey y Riku irán en busca de antiguos poseedores de la Llave Espada, para que les ayuden en su lucha contra la Organización XIII.





Las transformaciones de la Llave Espada dejarán un espectáculo de efectos de luz. La sensación de caos estará siempre controlada, aunque la pantalla se llene de sincorazón.



El diseño de niveles es similar al de anteriores entregas, pero los escenarios han ganado tanto a lo ancho como, sobre todo, a lo alto. Contemplar el mundo de Toy Story desde este cohete será una delicia... antes de que lo explotemos contra alguien.



» montarnos en un montaña rusa, un barco pirata o unas tazas giratorias desde las que acribillar al enemigo. Asimismo, podremos realizar invocaciones, como las de Rompe Ralph y Ariel. Por si todo eso fuera poco, cada mundo presentará elementos únicos que servirán como armas. Por ejemplo, en el de Toy Story, habrá robots de combate que manejaremos en primera persona, disparando, saltando, esquivando con el turbo o pegando puñetazos, y un cohete que podremos dirigir libremente por el aire. Además, no sólo Goofy y Donald serán manejados por la IA, sino también personajes "de paso" como Woody, Buzz, Hércules, Mike, Sullivan... Para rematar la parcela jugable, habrá una serie de minijuegos minimalistas en blanco y negro, que remitirán a las míticas Game and Watch de los años 80.

Mímesis con la gran pantalla

Kingdom Hearts III será un total deleite para la vista. La recreación que se ha hecho de los mundos de Disney parece sacada de las mismísimas películas en las que se inspiran. En ese sentido, no parece casualidad que Nomura y su equipo se hayan fijado más en películas de animación digital de las dos últimas décadas que en las de dibujos animados a mano de antaño. De ahí que, por ejemplo, haya confirmados ya dos mundos de Pixar, los de Toy Story y Monstruos S.A., que, precisamente, son los que más ha promocionado Square Enix y que parecen una réplica exacta de sus homónimos cinematográficos. Para quienes jugamos al *Toy Story* de 16 bits en los 90, habría sido inimaginable pensar que, algún día, veríamos a Woody y Buzz con tamaña perfección en un videojuego. Por si eso no fuera suficiente, Sora, Goofy y Donald presentarán apariencias adaptadas a cada universo, en forma de figuras de acción, coloridos monstruos y quién sabe qué más.

El grado de detalle técnico será abrumador, con transiciones inapreciables entre las escenas de vídeo y la jugabilidad propiamente dicha. Las diferentes texturas de los juguetes de Andy o el pelaje de los monstruos serán para quitarse el sombrero. Además, la iluminación y los infinitos efectos de partículas al pelear con la Llave Espada serán deslumbrantes. Para rematar, la música volverá a llevar la firma de Yoko Shimomura, y sólo falta ver si las voces están en castellano, como las del magistral KHII. Hoy en día, casi todas las sagas de Square Enix nos llegan dobladas a España, por lo que hay motivos de esperanza.

La espera se ha hecho eterna, pero, con *Kingdom Hearts III*, volverá a quedar patente que el reino de Disney no es de este mundo. Sólo resta que el Rey Mickey dicte la fecha para soñar. ■



JUEGOS DE VELOCIDAD

LAS CARRERAS SON PARA EL VERANO

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

Este estío, junio en particular, nos va a hacer hervir la sangre con una inyección de carreras que tocará todos los palos: arcade y simulación; coches, motos, barcos y aviones; circuitos, naturaleza, todo un país...



THE CREW 2

EN LA TIERRA DEL TÍO SAM (Y EN LAS AGUAS Y LOS CIELOS)

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 29 DE JUNIO ■ IVORY TOWER (UBISOFT)

Este verano va a ser muy prolífico para el género de la velocidad, sobre todo junio, un mes en el que van a salir hasta cuatro títulos. Los va a haber de todas las formas y colores, y el más atractivo de todos seguramente sea *The Crew 2*, con el que el estudio francés Ivory Tower elevará a la enésima potencia la fórmula de mundo abierto que nos propuso hace ya tres años y medio.

Aquella primera entrega se apoyaba en una recreación a escala del territorio de Estados Unidos. La extensión del mapa era gigantesca, muy superior a la de cualquier otro juego de conducción. No obstante, de primeras, el control y el apartado técnico lo alejaron de la excelencia. Aun así, tuvo éxito, por lo que Ubisoft apostó fuerte por él y, en lo sucesivo, fueron llegando numerosas ampliaciones.

Para esta secuela, de la que aún se desconoce si exigirá conexión permanente a internet, se ha apostado otra vez por el mismo país, pero con una peculiaridad: ya no sólo habrá conducción por tierra con coches o motos, sino también por mar y ríos con lanchas y por el aire con avionetas. Así, podremos cambiar instantáneamente de unos medios a otros, y cada uno hará gala de una jugabilidad muy cuidada, condicionada por factores como el batir de las olas o la reducción de visibilidad que provoquen las nubes o la niebla. Nosotros encarnaremos a un piloto cuyo objetivo es convertirse en campeón de un país donde el motor es religión. Para ello, deberemos ganarnos el favor de cuatro grandes familias, dedicadas a las carreras callejeras, las carreras profesionales, el off-road y el freestyle, respectivamente. Por si las lanchas y las avionetas no fueran suficiente, los vehículos de tierra, de marcas reales, serán más variados. Por ejemplo, habrá turismos GT3, motos del Dakar, Harley-Davidson...

El mapa se ha rediseñado y ampliado para la ocasión, con la inclusión del agua en el plano horizontal y la del aire en el plano vertical. Será una delicia sobrevolar el Empire State Building o el Golden Gate, así como navegar por el Misisipi o por el Hudson en busca de la Estatua de la Libertad. ■

■ No es habitual ver juegos de velocidad con avionetas y lanchas. Las acrobacias de las primeras prometen dejar grandes momentos.

■ Las motos estarán presentes de serie (en la primera entrega, llegaron con la expansión *Wild Run*), y habrá modelos de calle, de competición, de campo...

ONRUSH

COCHES DE CHOQUE EN LA NATURALEZA

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 5 DE JUNIO ■ CODEMASTERS EVO

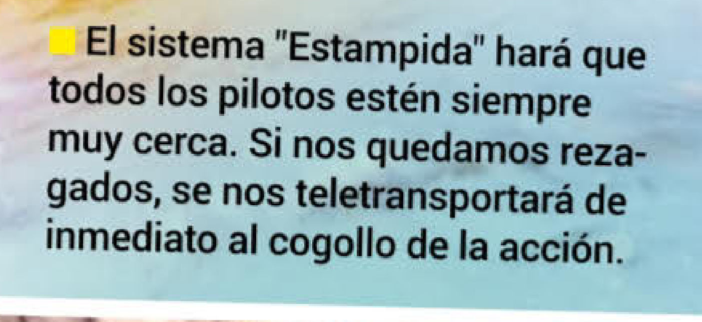
El más original, y arriesgado, de todos los juegos de velocidad que se avecinan es *Onrush*, que supondrá el regreso de Evolution Studios, ahora bajo el paraguas de Codemasters. Los creadores de *DriveClub* han vuelto a apostar por un enfoque volcado en el multijugador (aunque también habrá un modo para un jugador), con competiciones de seis contra seis, de modo que dos equipos se enfrentarán a brazo partido en carreras... que serán más bien batallas. No en vano, no habrá una línea de meta a la que llegar en primera posición, sino que lo importante será conducir con estilo, realizar piruetas y chocar contra los rivales, de cara a rellenar dos barras de turbo: una de baja intensidad que podremos usar en todo momento (impulso) y otra devastadora, que sólo se podrá activar cuando el medidor llegue al 100% (rush). Para ello, podremos destrozar también a doce vehículos que pulularán por ahí, manejados por la IA.

Habrá cuatro tipos de eventos, que transcurrirán por rondas. Overdrive será el más directo, pues sólo habrá que acumular puntos de turbo. En Countdown, habrá que atravesar checkpoints para sumar tiempo. Switch será un modo de eliminación, en el que cada piloto tendrá tres "vidas". Finalmente, Lockdown será una suerte de rey de la colina, en el que habrá que dominar las zonas dinámicas que irán apareciendo. En todos ellos, será vital fastidiar a los rivales, ya sea embistiéndolos o cayéndoles encima tras un salto.

Los vehículos se dividirán en ocho clases y, en general, podremos cambiar al que queramos cada vez que nos hagan fosfatina: motos, buggies, todoterrenos... Cada uno tendrá tres habilidades únicas, como dejar estelas de fuego, plantar obstáculos, robar turbo a los rivales, aumentar la resistencia de los compañeros...

De salida, el juego contará con doce "mapas", como una playa o una presa, y todos tendrán ciclo día-noche y clima dinámico. Además, el contenido se ampliará progresivamente con DLC gratuitos. ■

■ El juego cuenta con influencias de arcades como *Burnout* y *Rocket League*, pero también de juegos de otros géneros, como *Street Fighter*, *SSX* y *Overwatch*.



■ El sistema "Estampida" hará que todos los pilotos estén siempre muy cerca. Si nos quedamos rezagados, se nos teletransportará de inmediato al cogollo de la acción.







MOTO GP 18

UN ACELERÓN PARA VOLVER A LUCHAR POR LOS PODIOS

■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■ 7 DE JUNIO ■ MILESTONE

Desde que se hiciera con la licencia de MotoGP en la temporada 2013, aún en los tiempos de PS3 y Xbox 360, Milestone ha tirado de la ley del mínimo esfuerzo. Ha habido curiosidades, como la de repasar las dos décadas de trayectoria de Valentino Rossi, pero los cambios de una entrega a otra han sido irrelevantes, tanto en jugabilidad como en gráficos y modos de juego. No es de extrañar, pues hablamos de un estudio que prioriza la cantidad de lanzamientos a la calidad. Baste con ver que, contando *MotoGP 18* y el también venidero *MXGP Pro*, habrá lanzado cuatro juegos de velocidad en apenas cinco meses: esos dos en junio y otros dos en febrero (*Gravel* y *Monster Energy Supercross*).

Aun así, confiamos en el nuevo juego oficial del Mundial de Motociclismo, pues Milestone se lo ha planteado como un reinicio y vendrá acompañado de un cambio de motor a Unreal 4 para sacar partido, por fin, a PS4 y Xbox One. Da mala espina que también vaya a salir en Switch, al ser un género donde el apartado técnico es determinante, pero, a priori, no tendría por qué afectar en exceso, pues esa versión llegará más adelante.

Sea como fuere, el juego incluirá la licencia de la temporada 2018, con las categorías de MotoGP, Moto2, Moto3 y la Red Bull Rookies Cup. Además, hará su debut el circuito de Buriram (Tailandia), que, como el resto de pistas, ha sido escaneado en 3D, utilizando drones. La presentación visual será mucho más inmersiva y, por ejemplo, podremos ver, por fin, recreadas las caras de los pilotos de MotoGP, como Márquez, Dovizioso o Rossi. En concreto, Milestone afirma haber rehecho las físicas y mejorado los efectos de iluminación y el realismo. Además, habrá un nuevo modo espectador, ideal para la competición de eSports.

En lo jugable, las renovadas físicas beneficiarán a la gestión de las ruedas (habrá un doble indicador de temperatura y desgaste), los daños, las colisiones y la puesta a punto de la moto. De los modos, se sabe que Trayectoria contará con mejoras en el sistema de reputación. ■

■ Rossi no atraviesa su mejor momento con la Yamaha, pero "liderará" la portada por delante de Márquez y Dovizioso.

■ La recreación de las motos o los cascos estará muy cuidada, y esta vez sí que veremos las caras de los pilotos de la categoría reina.

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

EL MÁS RÁPIDO DEL MUNDO

■ PC ■ VERANO ■ KUNOS SIMULAZIONI

Si sólo nos fijamos en las sensaciones que ofrece al volante, no ha habido un simulador más realista que *Assetto Corsa*, cuya edición definitiva se lanzó el mes pasado en PS4 y One. El siguiente paso del estudio italiano Kunos Simulazioni será una nueva entrega llamada *Assetto Corsa Competizione*, que, por ahora, sólo está prevista para PC (aunque no descartamos que llegue también a consolas más adelante, como pasó con el original) y que seguirá la línea de *GT Sport*. Habrá modos para un jugador, pero su esencia estará en el multijugador y los eSports, con un nuevo sistema de rankings que medirá la destreza y la deportividad.

El juego contará con la licencia de las Blancpain Endurance Series, el campeonato de turismos GT3 en el que se enmarcan pruebas de resistencia como las 24 Horas de Spa-Francorchamps. Así, como novedad, habrá ciclo día-noche y meteorología dinámica, lo cual afectará enormemente a la visibilidad. También se ha trabajado en la captura de movimientos, para que la actuación de los mecánicos en las paradas en boxes y los cambios de piloto sean lo más realistas posible. ■





■ El realismo de *Assetto Corsa* se ampliará a las condiciones atmosféricas en esta nueva entrega, pensada principalmente para las competiciones online.

MXGP PRO

MOTOCROSS MUY FÍSICO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 29 DE JUNIO ■ MILESTONE

Como *MotoGP*, *MXGP* es una saga que tiene buenos mimbes, pero que Milestone no ha cuidado del todo. Tanto es así que la mayoría de entregas se han venido lanzando desfasadas, con los pilotos de la temporada anterior e incluso sin todos los circuitos del Mundial de Motocross. Es lo que tiene hacer tantos proyectos simultáneos y que, además, mucho del personal sea compartido (encima, se acaba de anunciar *Ride 3*, con sus motos de calle, para el 8 de noviembre)...

En todo caso, *MXGP Pro* debe suponer también un empujón para la vertiente de motocross del estudio italiano. La anterior entrega ya hizo uso del Unreal Engine 4, pero ésta traerá consigo una importante evolución en el sistema de físicas (de ahí el subtítulo de *Pro*), para lo cual se ha contado con asesores como el campeón Toni Cairoli. Gracias a eso, los trallazos serán más realistas, tendremos verdadero control de los movimientos del piloto en el aire, los aterrizajes serán más "duros", los baches se dejarán notar en las suspensiones y el golpeteo continuo del culo contra el sillín... Asimismo, se podrá hacer uso del embrague en las salidas y las superficies húmedas afectarán considerablemente a la maniobrabilidad. ■





V-RALLY 4

UNA VIEJA GLORIA QUE REGRESA

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ SEPTIEMBRE ■ KYLOTONN RACING (BIGBEN INTERACTIVE)

Los amantes de los rallies hemos tenido siempre en muy buena estima a la saga *V-Rally*, y Bigben Interactive, que es quien ahora tiene sus derechos, va a retomarla tras dieciséis años en barbecho.

Hay que decir que el desarrollo está corriendo a cargo de Kylotonn Racing Games, que no es precisamente uno de los más punteros del género (sus flojos *WRC* de los tres últimos años lo atestiguan). A sabiendas del desgaste que ha sufrido la saga oficial del Mundial de Rallies, la editora y el estudio parecen haber pasado de un potencial *WRC 8* para centrarse en este título, cuyo componente nostálgico llegará al punto de que su director, Alain Jarniou, ya fue programador en la tercera entrega, a la que se unió... después de que la primera le marcara como jugador.

Dado que los juegos de Kylotonn suelen ser discretos en lo técnico, el hecho de que haya versión para Switch sí marca aquí ya el nivel esperable, pero se compensará con la presencia de 50 vehículos emblemáticos y un gran número de disciplinas. Así, habrá rallies cronometrados en todo tipo de superficies, rallycross, carreras de buggies, hillclimb y yincanas en las que liarse a derrape limpio. ■



■ Apenas existen un par de imágenes oficiales de *GTR 3*, de las que se puede deducir que, como poco, habrá conducción nocturna.

GTR 3

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ SIMBIN STUDIOS

Éste es un caso extraño, pues se trata de un simulador que se anunció en 2011 para PC y que luego fue cancelado, al cerrarse el estudio, SimBin. Sin embargo, tras refundarse, se volvió a anunciar como un juego para PS4, Xbox One y PC. Eso fue en enero de 2017; desde entonces, sólo ha habido mensajes de Twitter de la cuenta del estudio para decir que están trabajando duro y que buscan personal... Sólo se sabe que usará Unreal 4, que contará con el circuito de Spa-Francorchamps (se ve en las imágenes) y que apostará por una simulación realista, pero también por una vertiente más amable para los usuarios de consola. Es una incógnita, pero las dos primeras entregas de PC tuvieron una gran recepción. ■

F1 2018

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 24 DE AGOSTO ■ CODEMASTERS

Codemasters acaba de anunciar el juego oficial del Mundial de Fórmula 1, que está realmente interesante esta temporada, con Mercedes, Ferrari y Red Bull disputándose los podios, así como Fernando Alonso llevando el McLaren más allá de sus posibilidades carrera tras carrera. Por ahora, no existen imágenes que permitan apreciar sus gráficos (imaginamos que serán muy continuistas), pero ya se sabe que el modo Trayectoria será más profundo, que se han añadido nuevos coches clásicos y que debutará el circuito de Paul Ricard, sede del recuperado Gran Premio de Francia (además, volverá Hockenheim, ausente el año pasado). ■

■ Veremos si el propósito de enmienda de Milestone con *MXGP Pro* se hace extensivo a la inclusión de los pilotos y las pistas de la temporada en curso, algo clave para los fans.



12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Headset RAIYIN + Stand Ventilador/Cargador para PS4

POR SOLO **39€** Gastos de envío incluidos

Stand Ventilador - Cargador para PS4:

• Ventilador para la consola: evita sobrecalentamiento del hardware.
• Cargador para dos controllers integrado • Todo organizado en un mismo producto • Compatible con todos los modelos de PS4 (Ps4, PS4 Slim y PS4 PRO)

Auricular RAIYIN:

• Auriculares multiplataforma • Sonido estéreo de calidad • Driver 40mm
• Diseño ergonómico: diadema acolchada y orejeras ajustables y rotatorias.
• 2 metros de longitud de cable • Compatible con PS4, X Box one, Switch, 2DS. 3DS, Pc y Mac

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



DETROIT: BECOME HUMAN

Quantic Dream ha firmado una aventura que es un auténtico juegazo, con múltiples desenlaces y una trama absorbente



NINTENDO LABO: KIT VARIADO

Nintendo nos sorprende con una experiencia diferente que nos permite crear, jugar y, muy especialmente, descubrir



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Detroit: Become Human

LA LLUVIA SIEMPRE VUELVE HACIA ARRIBA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Quantic Dream

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

David Cage tiene madera de cineasta, y *Detroit: Become Human* es su mejor muestra hasta la fecha. Si *Heavy Rain* os gustó, esta obra os va a maravillar.

Quantic Dream es, probablemente, el estudio más raro de cuantos trabajan en exclusiva para Sony, porque no es de su propiedad y porque sus títulos constituyen un género en sí mismo, como es el del drama interactivo. Hay amargados que consideran que no son videojuegos, sino películas, por la gran cantidad de escenas de vídeo y por las limitaciones del control, pero nada más lejos de realidad: son experiencias que de verdad te hacen sentirte dentro de un mundo virtual sobre el que puedes influir y en el que puedes morir. A ver en qué película sucede tal cosa... *Beyond* fue un tropezón en ese sentido, por culpa de su linealidad, pero, con *Detroit*, Quantic Dream se ha sacado de la chistera un juegazo que bien podría llamarse *Heavy Rain 2*, si no fuera porque los protagonistas son androides dignos de "Blade Runner".

Lubricado con tres en uno

El juego se ambienta en la ciudad de Detroit en 2038. Los androides se han convertido en una tecnología cotidiana, pero, de repente, algunos, llamados divergentes, empiezan a sentir emociones humanas, lo que desata un gran conflicto social. Esa tesitura la vemos desde el punto de vista de, precisamente, tres máquinas. Kara es una asistenta del hogar que se ve obligada a huir acompañada de Alice, una niña humana. Markus es un rebelde que lidera las protestas contra la opresión. Y Connor es un prototipo superavanzado encargado de investigar homicidios y... de eliminar a esos divergentes. Por lo general, los tres van acompañados por una serie de personajes fijos, como un teniente de policía alcohólico, pero se topan también con otros secundarios genialmente construidos. La historia va alternando de forma muy fluida en-

tre los tres protagonistas, a lo largo de una treintena de episodios, sin que el ritmo decaiga en ningún momento.

Como lágrimas en la lluvia

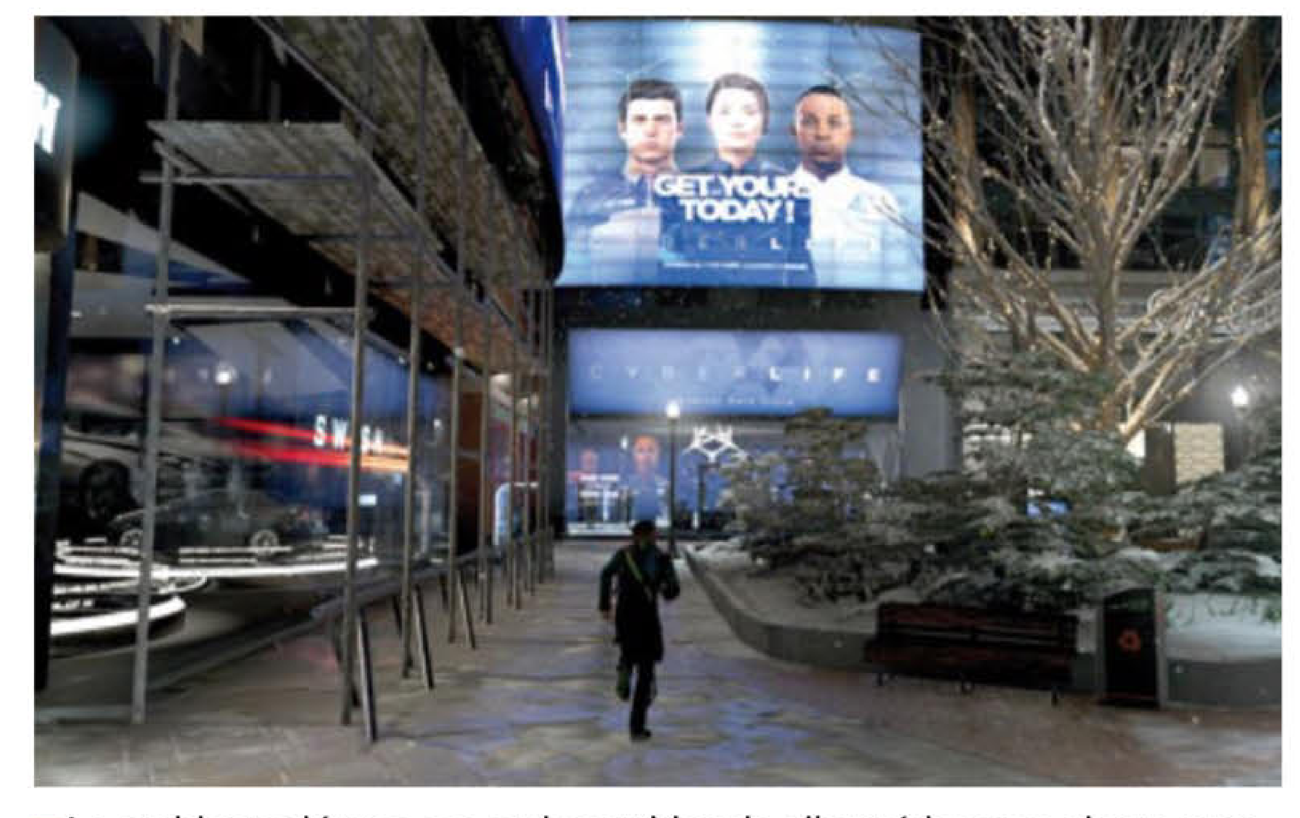
La jugabilidad "cinematográfica" es calcada a la de *Heavy Rain*. Para empezar, hay momentos de exploración en los que debemos movernos por escenarios de tamaño reducido, en busca de pistas. Tampoco faltan los quick time events, es decir, las típicas pulsaciones de botones que ponen a prueba nuestros reflejos. Pueden instarnos a pulsar los ocho botones clásicos, trazar una dirección con el joystick derecho, frotar el panel táctil o agitar el mando, haciendo uso del giroscopio. Además, hay algunas mecánicas específicas para cada personaje, como reconstrucciones de crímenes con Connor o tiroteos con Markus. Quizá se echan en falta premisas jugables realmente novedosas, pero, a cambio, los diálogos y la toma de decisiones son más importantes que nunca. De nuestros actos dependerá que sobrevivan o no los tres protagonistas... y muchos otros personajes.

Tras acabar cada capítulo, vemos un árbol con las ramificaciones que hemos tomado. Si se desea, se puede repetir cada episodio, incluso durante la primera partida, pero todas las bifurcaciones tienen coherencia narrativa, y desembocan en infinidad de situaciones excluyentes entre sí. Nosotros hemos completado dos veces la aventura de pe a pa (dura doce horas), además de repetir varias escenas clave por separado, tomando decisiones diametral-»

QUANTIC DREAM SE HA SACADO DE LA CHISTERA UN JUEGAZO QUE BIEN PODRÍA LLAMARSE HEAVY RAIN 2



Más que nunca, David Cage ha conseguido que nos sintamos como en una película de carne y hueso... pero protagonizada por androides.



La ambientación no cae en la estridencia cibernética y se siente muy creíble, especialmente por los numerosos temas humanos que trata.

■ Las referencias a *Heavy Rain* son muy frecuentes. Sí, eso es un motel en una noche de tormenta...



LO MEJOR

Las ramificaciones narrativas tienen enjundia. La rejugabilidad. El carisma del trío protagonista y de muchos otros personajes. La ambientación a lo "Blade Runner". La factura técnica.

LO PEOR

No hay ninguna mecánica muy innovadora. Las reconstrucciones de Connor podrían dar más de sí. No es grave, pero hay algún detalle argumental que se sostiene con pinzas.

■ Hay una treintena de personajes secundarios que se comen la pantalla con su carisma... y a los que quizá ni llegues a ver, según qué camino tomes.

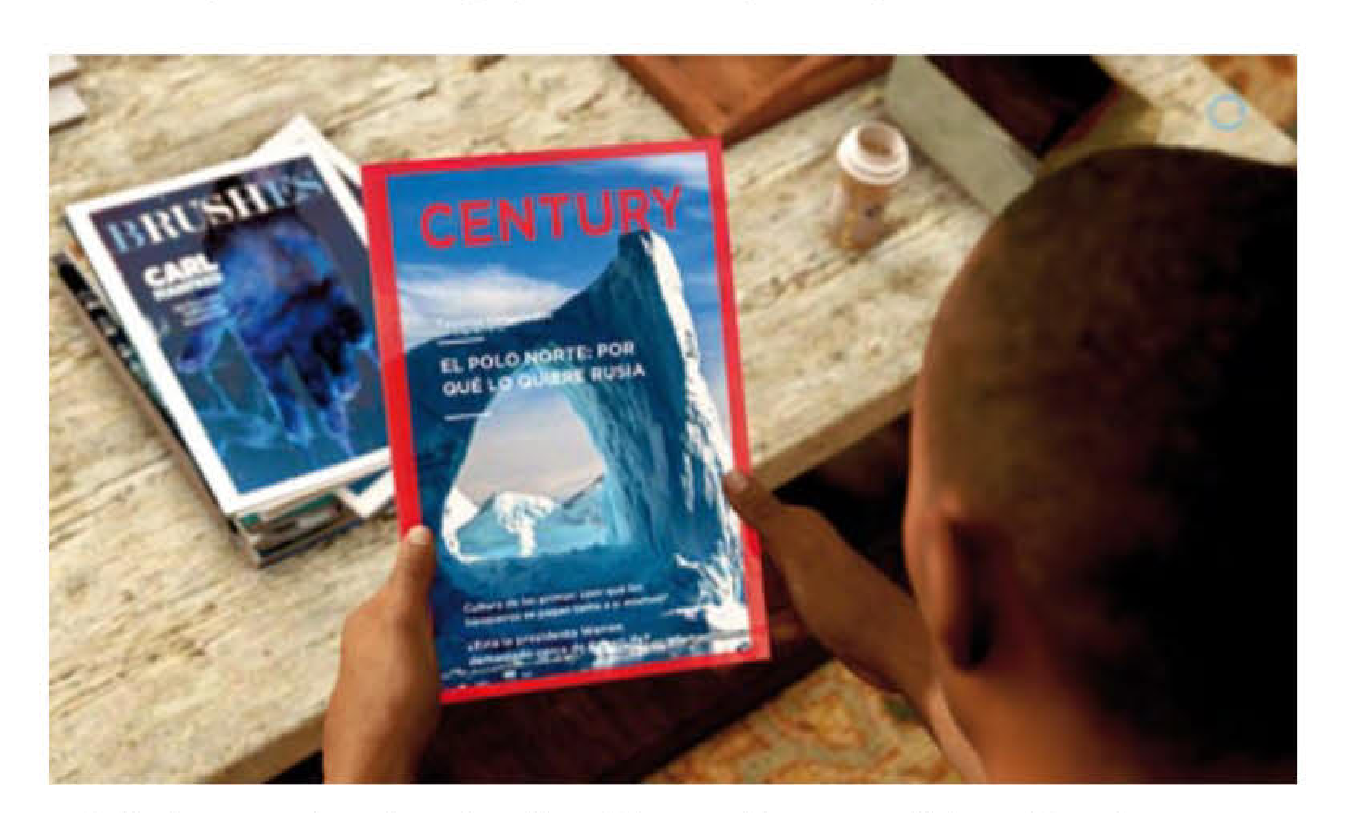




■ En el menú principal, podemos invertir puntos para adquirir extras en forma de ilustraciones, temas de la banda sonora, galerías y vídeos.



■ Las reconstrucciones de homicidios que lleva a cabo Connor son bastante simplonas: sólo hay que escanear puntos y tirar de rebobinado.



■ Sólo hay un tipo de coleccionable propiamente dicho: 46 revistas con noticias sobre geopolítica, medio ambiente, deporte, industria espacial...

» mente opuestas, y apenas hay trampa o cartón: hay múltiples desenlaces para cada personaje. De hecho, cambian no sólo los sucesos, sino hasta los escenarios donde transcurren. Es impresionante el trabajo que se ha hecho para hilarlo todo y que cualquier mínima decisión o detalle pueda desempeñar un papel en el futuro. Acabaréis rejugando la aventura varias veces para tratar de alterar todo lo que acontece.

Madurez psicosocial

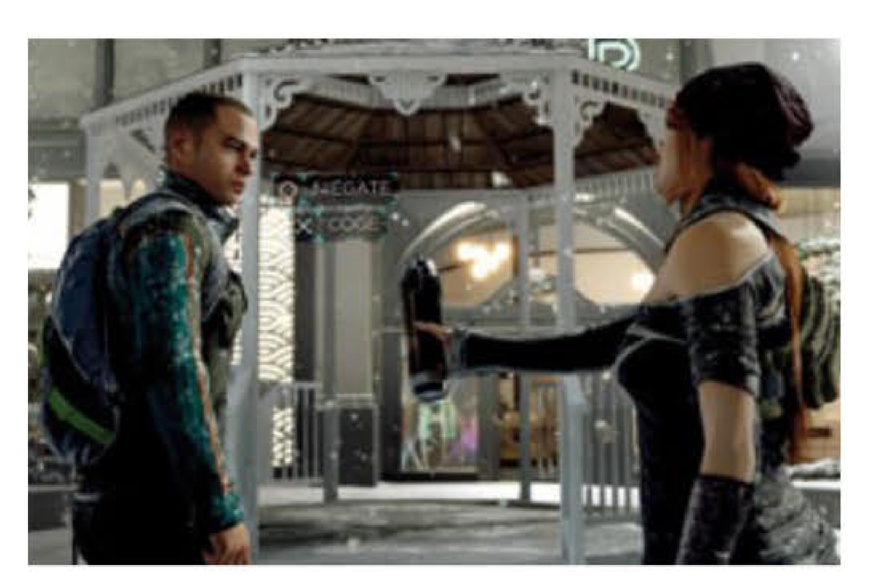
Los juegos de David Cage han apostado siempre por un tono muy serio, aunque siempre han dejado algún margen a la tontería, como las famosas escenitas de ducha de Madison en *Heavy Rain* y de Jodie en *Beyond*. *Detroit* va mucho más allá y, a través de los androides, toca infinidad de asuntos humanos, como la segregación, el maltrato infantil, la violencia policial, el terrorismo, la eutanasia, la religión... Por supuesto, la moralidad tiene un peso esencial y, por ejemplo, aun siendo un videojuego, os reconcomerá el sentimiento de culpa cuando, por ejemplo, tengáis que decidir si le robáis a alguien, aunque eso suponga tomar una ruta más peligrosa.

Otro aspecto que nos ha encantado es la ambientación del propio mundo. Al andar por la calle, podemos ver a manifestantes que protestan porque

HAY MÚLTIPLES DESENLACES, PUES CUALQUIER MÍNIMA DECISIÓN PUEDE DESEMPEÑAR UN PAPEL EN EL FUTURO

CAMINANTE, SE HACE CAMINO AL ANDAR

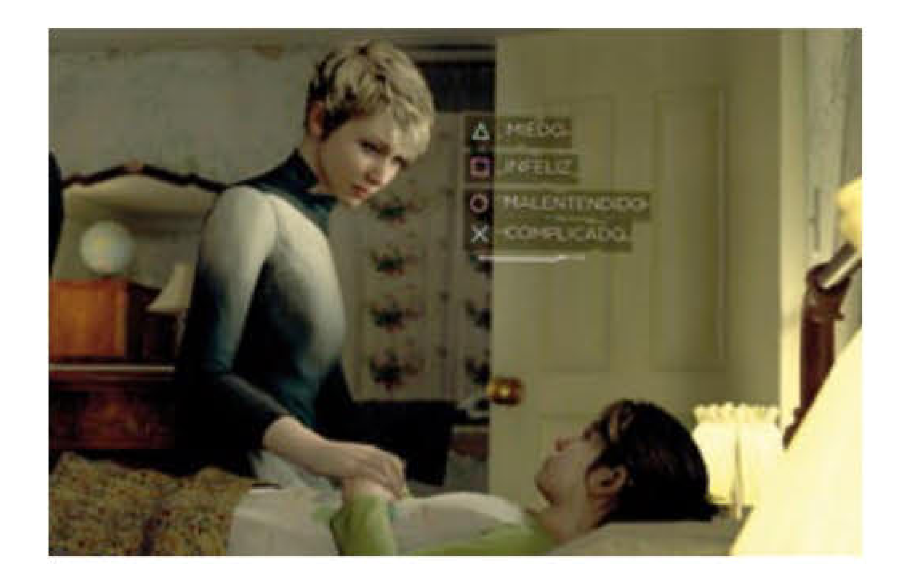
Las ramificaciones narrativas para los tres protagonistas son muy numerosas, y prácticamente todas encajan sin estridencias. Hay múltiples factores que las determinan, algunos de ellos imprevisibles a bote pronto, lo cual fomenta la rejugabilidad.



Las decisiones tienen diversos grados de importancia. Muchas no suponen cambios particularmente significativos, pero hay diatribas morales que no sólo afectan al personaje en cuestión que las toma, sino también al panorama general del juego.



Los QTE son la forma de plantear las escenas de acción. El tiempo de reacción es benevolente y, por lo general, acertarlos implica consecuencias más positivas. Según el caso, fallar puede implicar la muerte... o giros de guión muy interesantes.



Los diálogos son una constante, y podemos tener hasta cuatro opciones de respuesta. Muchas tienen un mero valor informativo o de nexo, pero hay otras que pueden provocar una reacción, tanto positiva como negativa, en nuestro interlocutor.



Cada protagonista tiene una relación especial con varios personajes, que puede ir del afecto a la hostilidad en diferentes grados, según cómo los tratemos. Así, hay bifurcaciones narrativas que sólo se desbloquean si hemos alcanzado ciertos vínculos.



Revisar los entornos es vital, pues hay informaciones y objetos ocultos que pueden desbloquear opciones de actuación en situaciones futuras. Podemos usar un escáner para ver los puntos de interés, pero, a veces, hay un tiempo límite para explorar.



Las tablas de flujo muestran esquemáticamente todos los desvíos que hemos tomado (y los que no) en cada capítulo, así como las estadísticas de otros jugadores. Son muy útiles a la hora de rejugar cada sección, pues se ven con claridad los puntos críticos.

los androides les han quitado el trabajo, emisiones de televisión en las que se cuentan sucesos relacionados con alguno de los protagonistas... Además, hay 46 revistas coleccionables que divagan sobre cómo podría ser el mundo dentro de veinte años.

El peliculón de PlayStation 4

Detroit: Become Human cuenta con uno de los apartados técnicos más bestias que se hayan visto en esta generación. Gracias a su enfoque narrativo, sus corsés jugables y sus acotados escenarios, Quantic Dream ha podido llevar aún más lejos su particular cinematografía. Por encima de todo, destacan el modelado hiperrealista y las animaciones de los personajes, no sólo de los protagonistas y sus allegados, sino también de muchos otros que apenas aparecen durante unos minutos. Por momentos, parece una película, algo a lo que contribuye el genial uso de las cámaras, que lo mismo pueden apoyarse en un plano secuencia que recurrir a una toma de helicóptero. Por lo general, al explorar, la perspectiva se puede rotar libremente o bien colocar en dos puntos fijos, a lo que se añade una opción para centrar la atención de forma cinematográfica en determinados sucesos de interés, pulsando L1. Como único reproche, quizás se podría haber mejorado un poco el manejo "robótico" de los personajes al explorar. Los escenarios son realmente variados, y están cargados de detalles. ¡Hasta hay un cuadro del narigudo Luis de Góngora!

Para la banda sonora, se ha contado con tres compositores. Nima Fakhara se ha ocupado de las secciones de Connor; John Paesano, de las de Markus; y Philip Sheppard, de las de Kara. El resultado es fantástico, igual que los efectos de sonido y el doblaje al castellano, en el que sólo chirría un poco Alice (poner voz a niños nunca es fácil).

Seis años después de que Quantic Dream mostrara aquella demo técnica llamada *Kara*, *Detroit* se confirma como el mejor juego de David Cage. Tras *Beyond*, había miedo de que la filosofía de *Heavy Rain* se hubiera perdido, como lágrimas en la lluvia, pero ha vuelto "reevaporada" con una ambientación, unas decisiones y una variabilidad de guión aún mejores. Todo replicante de PS4 debería abrazar su humanidad.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Quantic Dream regresa a la fórmula de *Heavy Rain* con una historia tan variable como bien hilada. David Cage ha engendrado un triunvirato de androides capaz de mirar de tú a tú a los replicantes de Ridley Scott, los robots de Isaac Asimov o los Terminator de James Cameron. Es cine de autor... y también un juegazo.

92

VUESTRA OPINIÓN

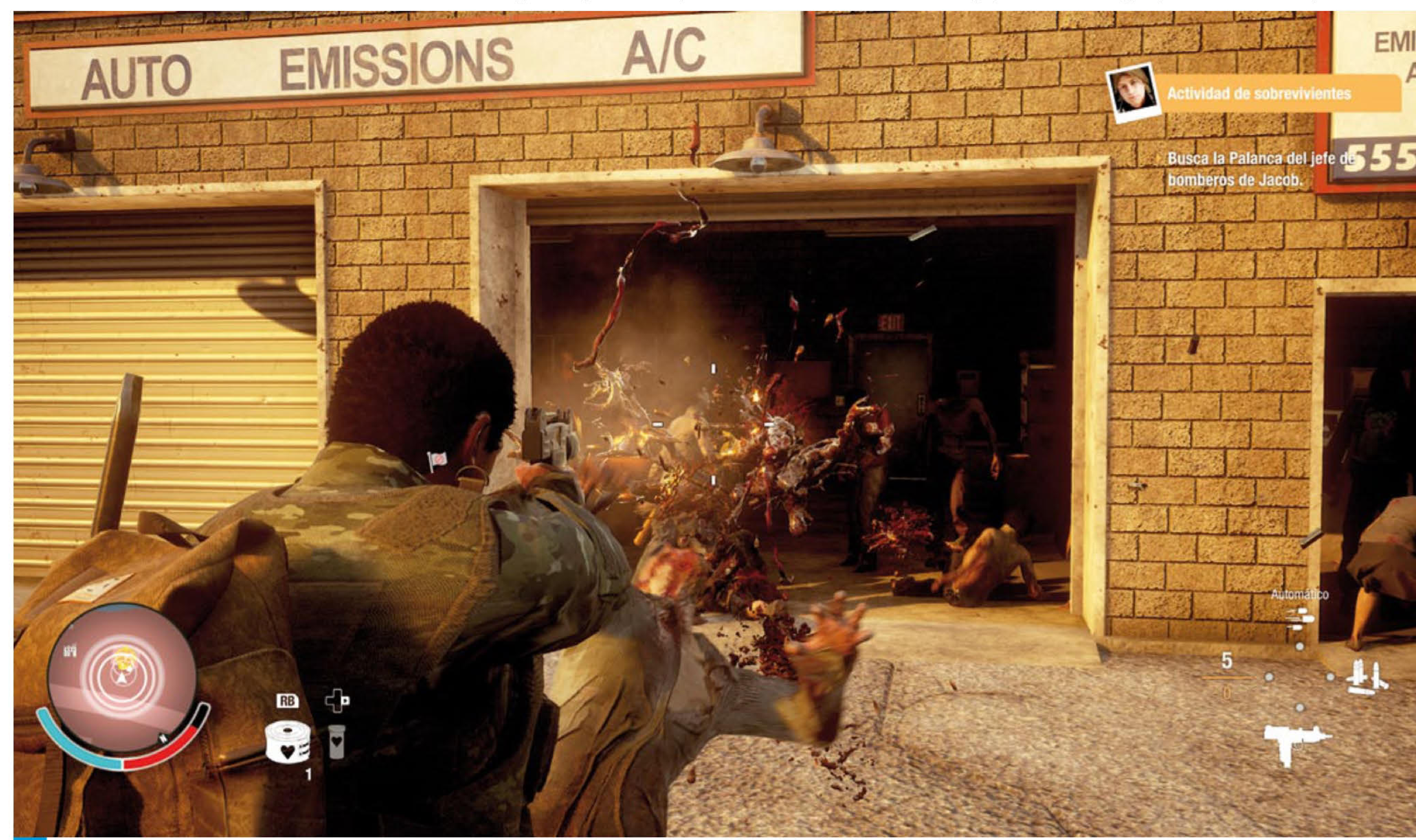
WEB Linksen

“He probado la demo y el número de variables a tener en cuenta a la hora de tomar decisiones ha aumentado considerablemente. En cuanto a manejo, es casi idéntico a Heavy Rain.”

@YunFahd

“He probado Detroit... y el curro que ha debido de haber detrás de este juego. No me refiero sólo a los gráficos, sino a las reconstrucciones en 360º, las alternativas y demás.”

■ La munición es escasa, pero de gran utilidad para controlar las hordas de zombis. Hay que tener cuidado, porque las armas se rompen.



State of Decay 2

SOBREVIVIR CUANDO EL MUNDO TOCA A SU FIN

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Acción / Survival

DESARROLLADOR
Undead Labs

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES 1 - 4

IDIOMA TEXTOS
Español neutro

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Tras sorprender con uno de los juegos Xbox Live Arcade más ambiciosos del catálogo de Xbox 360, el pequeño estudio Undead Labs regresa con una secuela más grande, divertida y asfixiante.

Los videojuegos nos ponen, por lo general, en la piel de un héroe o heroína que realiza acciones espectaculares. En el fin del mundo, sin embargo, el colectivo prima frente a la individualidad. Tanto es así que no manejamos a un solo personaje, sino a varios supervivientes. Al empezar la aventura, debemos elegir una pareja de supervivientes, cada uno con sus cualidades. Los primeros minutos, nos familiarizamos con los controles de sigilo, el combate cuerpo a cuerpo o con armas de fuego y la gestión del inventario, además de con el medidor de aguante y salud de nuestro personaje. Muy pronto, llegamos a una casa que será nuestro primer refugio. Han pasado dieciocho meses desde el brote que convirtió a la mayor parte de la población mundial en zombis y, ahora, nos enfrentamos a una nueva amenaza: la plaga de sangre. Además de los zombis lentos, hay otros muy voraces, otros que aúllan buscando aliados, los que nos escupen esporas contaminantes y unos gigantones a los que cuesta abatir. Los nuevos enemigos son los zombis de ojos rojos, los infectados por la plaga que, además, también puede infectar a nuestros supervivientes. Eliminar los nidos de la plaga es fundamental para tener materiales con los que sintetizar una cura. Ése es el objetivo, aparte de sobrevivir, claro está.

Siempre en movimiento

Conseguir recursos es crucial para mejorar nuestro campamento. Cuando llegamos a un asentamiento, tenemos lo básico, pero podemos construir nuevas zonas (como un centro médico, un generador, un acumulador de agua o un taller para reparar y mejorar armas) que nos permiten tener a los supervivientes motivados y ser más efectivos en nuestras "batidas de caza". Mantener al grupo en buena forma es esencial, ya que estaremos continua-

LA MUERTE ES PERMANENTE Y HAY QUE ANDARSE CON OJO PARA NO PERDER A NINGÚN SUPERVIVIENTE PARA SIEMPRE

LO MEJOR

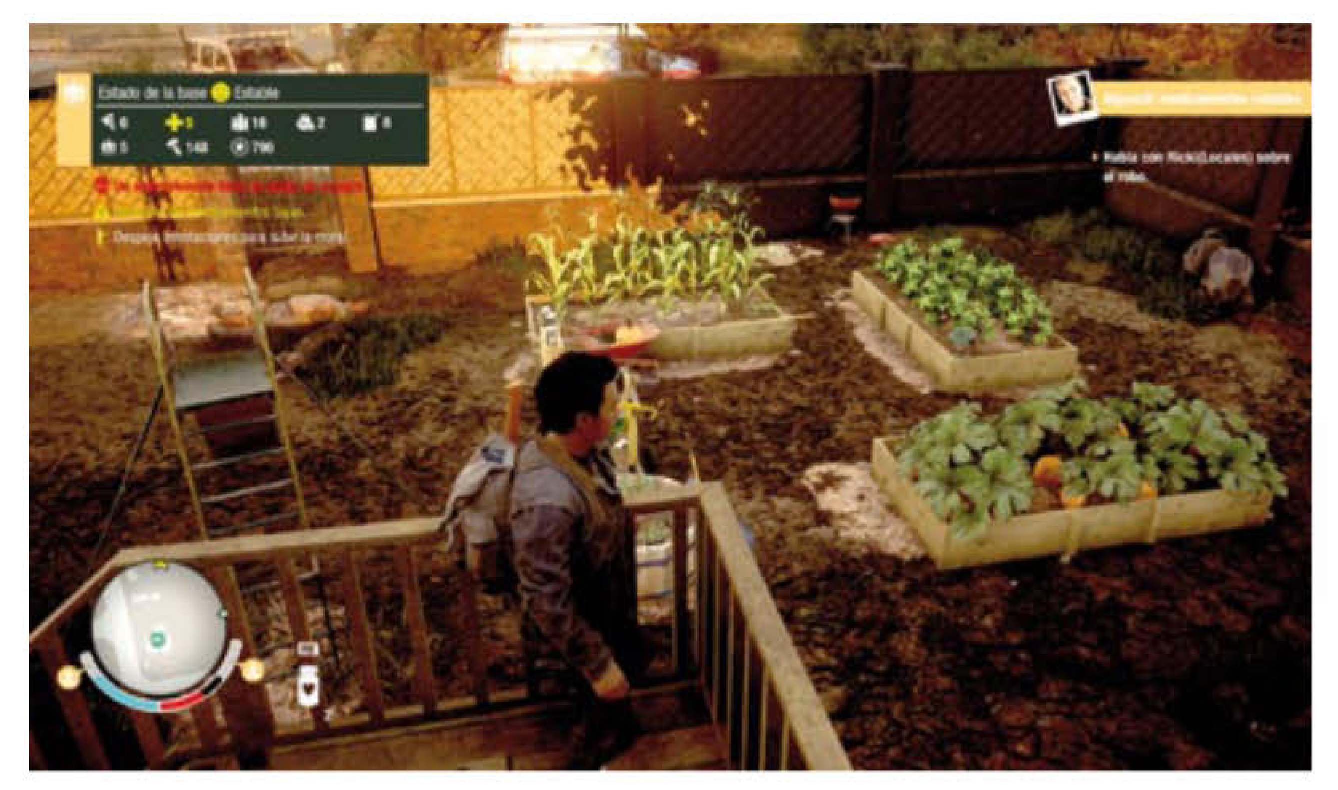
Las mecánicas de RPG y gestión del campamento son complejas y casan a la perfección. La atmósfera es asfixiante y, cada vez que salimos del refugio, tenemos sensación de verdadero peligro.

LO PEOR

Todos los elementos se presentan a la vez y puede agobiar durante las primeras horas de partida. El multijugador no aporta demasiado y hay algunos bugs que empañan el resultado.

Siempre es mejor afrontar las misiones con un compañero que nos cubra las espaldas si nos rodean los zombis.





Construir una enfermería, un huerto y otros módulos en el campamento nos permite contar con un refugio más sostenible y, sobre todo, seguro.



Los vehículos son muy importantes. Permiten cruzar los mapas sin peligro y tienen un maletero para guardar recursos. Hay que vigilar la gasolina y a algunos zombis que no podemos atropellar.

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot

mente cambiando de personaje. Cada uno tiene sus habilidades, que van mejorando en función de las acciones que realizamos y, por el mapa, podemos encontrarnos con otros personajes. Los asentamientos pueden ser hostiles o neutrales, y, si completamos algunas misiones (un toque de RPG que le sienta de maravilla), podemos conseguir que se unan a nuestro grupo.

Al limpiar las plagas de sangre de un escenario (hay tres mapas en total, independientes entre sí), se abre la posibilidad de viajar a otra zona. Cuando esto pasa, recogemos el equipo, abandonamos nuestro asentamiento y nos "mudamos". Vamos con lo puesto y tenemos que empezar de cero en otro lugar, algo que "cuesta", ya que hemos invertido muchas horas en crear un asentamiento (o varios) en el mapa anterior, y todo eso se queda atrás. Aunque no es algo agradable, recuerda a lo que pasa, por ejemplo, en series como "The Walking Dead", lo que le da un toque de realismo que le sienta genial.

Un ocaso compartido

En todo momento, se busca una aproximación realista a la supervivencia. El peligro es constante, los recursos no abundan y la sensación de agobio siempre está ahí. Por ello, podemos afrontar la partida en cooperativo con hasta otros tres jugadores. No es una "campaña" compartida, ya que el multijugador consiste en entrar en la partida de otro jugador o invitar a alguien más a la nuestra para que eche una mano. Así, nosotros avanzamos y el otro jugador se lleva algunos recursos de recompensa para seguir en su partida individual. Habría estado mejor la posibilidad de un multijugador completo de principio a fin, ya que esta opción se queda a medio gas. Donde tampoco destaca el juego es en el apartado técnico. Hay varios bugs y el sonido se limita a cumplir, aunque la música y los gráficos sí ayudan a crear una buena atmósfera. ¡Ah! El idioma. A One llega en inglés, pero podremos jugarlo en español neutro cambiando la región de la consola a México. En PC sí aparece en español. Si queréis un juego de zombis diferente, es una muy buena opción.



OPINIÓN

Pese a lo continuista que resulta respecto al primero, y a los bugs que presenta, estamos ante un juego encomiable. Hay muchos sistemas trabajando a la vez y Undead Labs ha conseguido que casen de forma satisfactoria. Es de las mejores experiencias de zombis "realistas" que hay.

80

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ezio Auditore da Firenze

«Es justo lo que esperaba: continuista en exceso, pero igual de completo, divertido y adictivo que el primero. Tiene bugs, no es un portento gráfico y las novedades son escasas, pero mantiene la dificultad, la profundidad y las innumerables horas de vicio del original.»

JoNiBoSs

«Qué ganas tengo, madre mía. En PC, con la gráfica GTX 1070, se tiene que ver de lujo.»



Cinco maneras de crear y jugar

El *Kit variado* de *Labo* incluye en la caja estos cinco Toy-Con. Cada uno ofrece una experiencia de juego radicalmente distinta, y cada uno tiene un tiempo de montaje diferente. El antenauta apenas lleva diez minutos, y dar forma a los cartones del piano puede llevarnos cerca de tres horas. Eso sí, con ninguno tendremos problemas.

Nintendo Labo: 01 Kit variado

UNA SORPRENDENTE MANERA DE CREAR, JUGAR Y DESCUBRIR

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Educativo / Varios

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: No

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Desde que se anunció, a *Nintendo Labo* le han salido tantos defensores como detractores. ¿Ahora nos venden cartones? Pues sí, pero hay mucho, muchísimo más, detrás de los cartones, y merece la pena descubrirlo y aplaudir el valor de crear cosas nuevas.

Como sabéis, el eslogan de *Nintendo Labo* es "Crea, juega, descubre", lo que deja claro desde el principio que el tema de los cartones no es más que una excusa para ofrecernos una experiencia sorprendente, capaz de atraer tanto a adultos con mente inquieta como a chavales de todas las edades.

Empecemos creando

Al abrir la caja, nos encontramos con la tarjeta de juego y una nota que nos insta a introducirla en Switch. El menú muestra las tres áreas principales, Crear, Jugar y Descubrir, y, al entrar en Crear, encontramos las instrucciones para montar los cinco Toy-Con. Son sencillas e interactivas, y se nota tanto el cuidado puesto en el diseño que, incluso, se ve en pantalla el color del Joy-Con que tengamos enlazado. El juego nos señala los tiempos de construcción orientativos y nos insta a empezar con el antenauta, el más sencillo. Las instrucciones nos indicarán qué plancha de cartón buscar (van identificadas por colores, letras e iconos) y qué pieza debemos extraer (todas perfectamente troqueladas y con las dobleces marcadas). La construcción es sencilla y hasta los niños de en torno a seis años pueden trabajar en lo más básico. Labores de más de precisión, como fijar las pegatinas reflectantes o ciertas piezas más pequeñas, ya requieren un poco más de habilidad y de la ayuda de alguien más mayor. El último paso suele ser instalar uno o dos Joy-Con y la propia Switch en el Toy-Con montado. Quitando el sencillo antenauta, cada Toy-Con es una auténtica obra de ingeniería. Darse cuenta de que el carrete de la caña suena, de que el acelerador de la moto funciona girando como uno de verdad, o de que dentro del piano no hay mecanismos y las teclas vuelven por su propio peso, es una gozada. Sólo esta fase de construir ya merece la pena. Es alucinante ver cómo piezas de cartón normal y corriente pueden convertirse en interruptores y mecanismos que funcionan de lujo.

Llega la hora de jugar

Cada uno de los cinco Toy-Con ofrece una experiencia de juego diferente, pero todos tienen algo que sorprende. La moto y la caña son los más parecido a un juego "tradicional". Con la moto, afrontamos un sencillo arcade de carreras que controlamos con el manillar (giro, acelerador y freno) y la in- »

LABO ES UNA EXPERIENCIA ÚNICA QUE DIVIERTE DURANTE TODO EL PROCESO, DESDE EL "CREAR" AL "DESCUBRIR"

EXTRAS



Tras montar cada Toy-Con, descubriremos más piezas. La casa, además de sus interruptores, incluye dos botones unidos por una cuerda y un tejado intercambiable.

El Toy-Con de la moto se acompaña por estos dos Toy-Con extra. Sirven para mejorar la experiencia, ya que podríamos escanear circuitos con el Joy-Con derecho sin necesidad de ponerlo en este escáner.

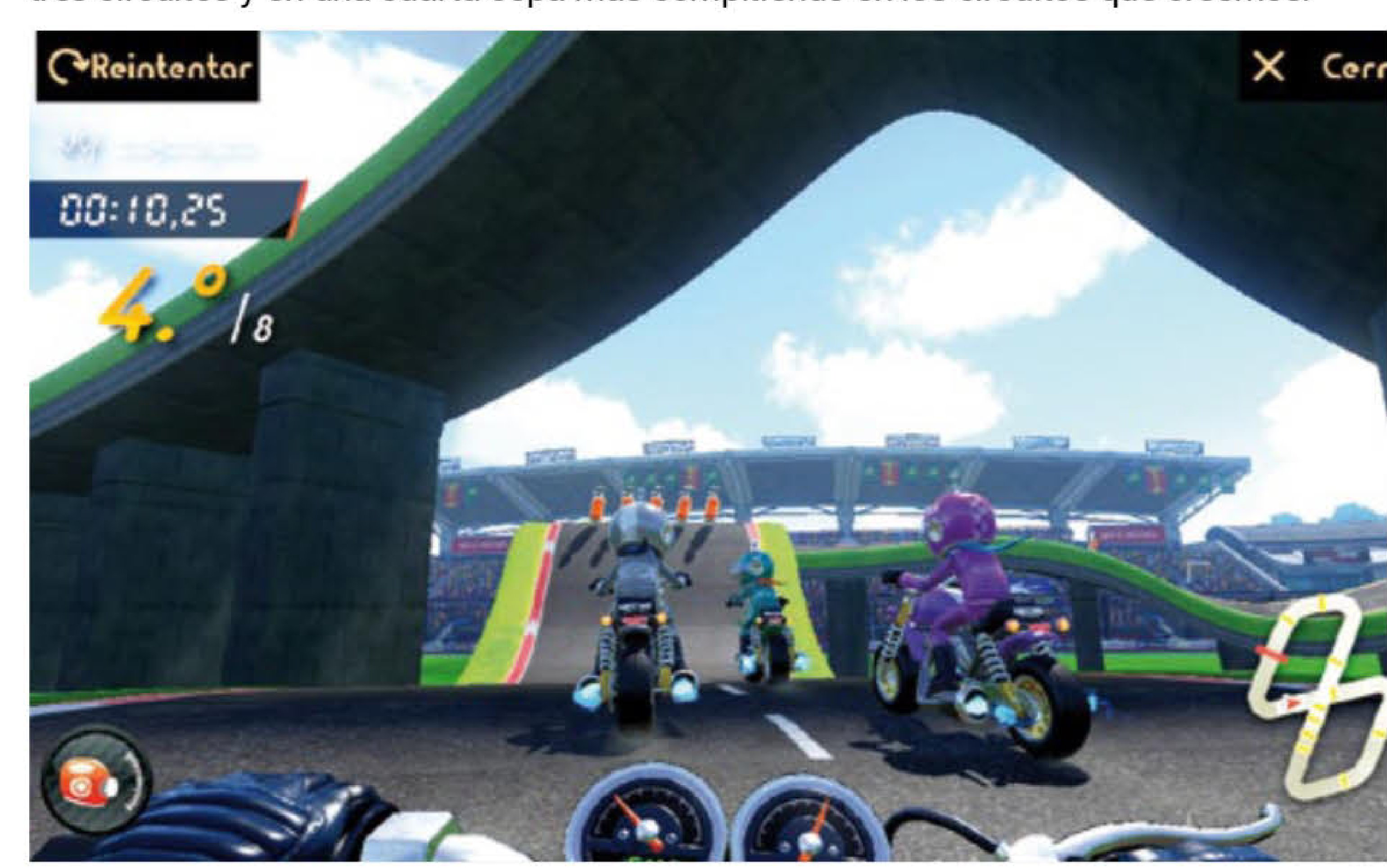
Incluye dos antenautas. Así, podemos jugar a dobles. Además, se añaden decoraciones (grúa o elefante), así como estas pequeñas señales con pegatinas, que el antenauta puede seguir solo.

El piano incluye modificadores y tarjetas para crear bases rítmicas (podemos hacer las nuestras, que son las perforadas) y otras que, una vez escaneadas, nos ayudarán a crear nuevos peces para la caña.



Podemos jugar con la consola en el dock. Muy útil si le dejamos un Toy-Con a un niño muy pequeño, por ejemplo. Eso sí, la experiencia pierde parte de la gracia.

El juego de la moto es un sencillo arcade en el que debemos ganar en tres copas con tres circuitos y en una cuarta copa más compitiendo en los circuitos que creemos.

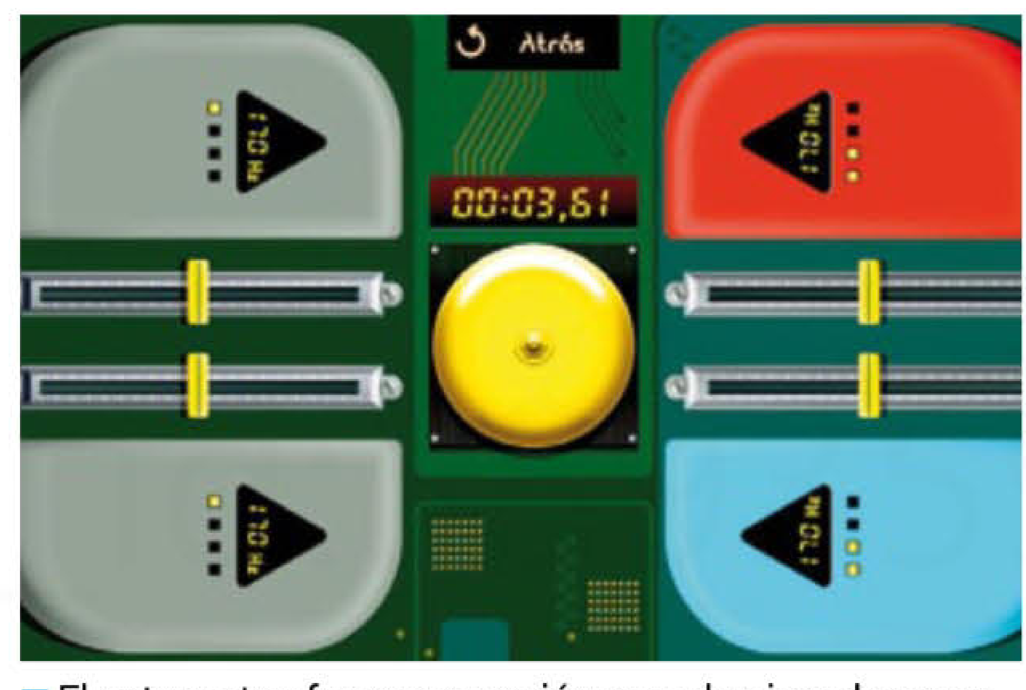


LO MEJOR

Que incluya cinco Toy-Con tan variados y sorprendentes. Lo divertido que resulta todo el proceso, desde construir a jugar y experimentar. Poder hacer nuestros pinitos en programación.

LO PEOR

Que no se puedan compartir las creaciones del Taller Toy-Con. La mayoría de los juegos son muy simples. Que no vendan repuestos. Guardar después todos los cachivaches...



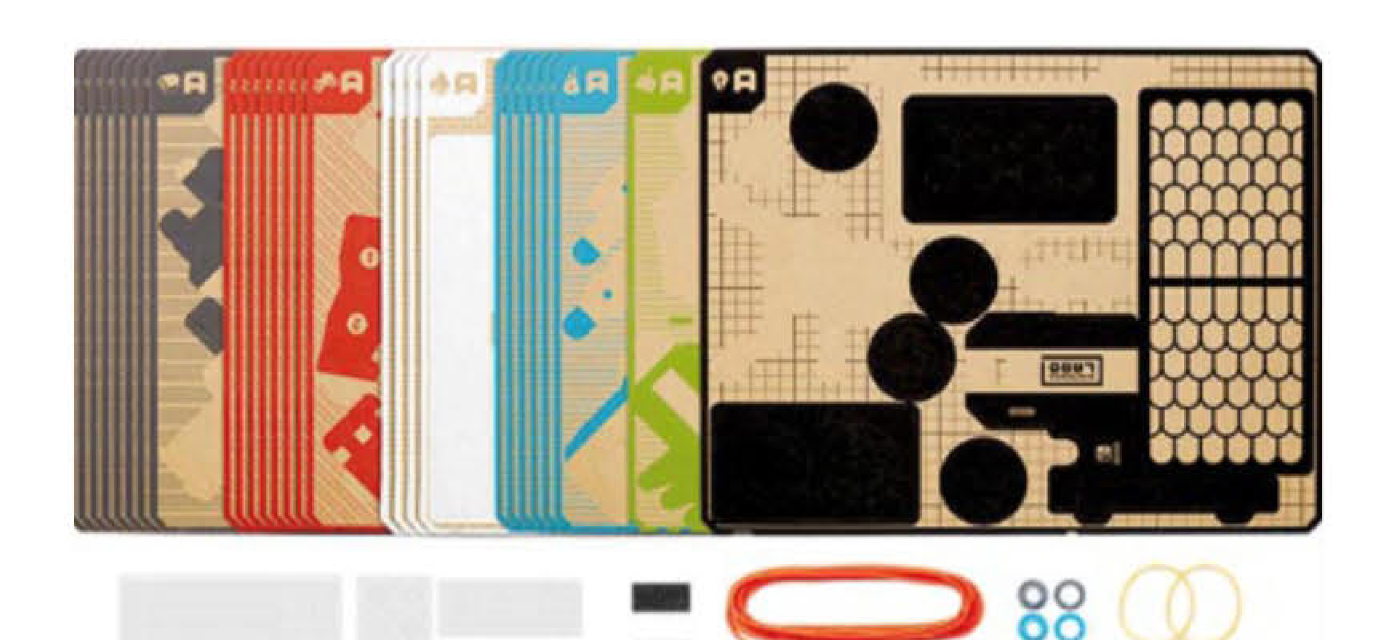
El antenauta ofrece una opción para dos jugadores en la misma Switch. Eso sí, necesitamos cuatro Joy-Con.



Los minijuegos de la casa son los más infantilones, pero también ocultan muchos secretos y mucha miga.



Personalizar es otra divertida fase de la experiencia. Nintendo vende un kit con pegatinas y adornos, pero podemos usar lo que queramos. En las propias planchas se incluyen algunos detalles que podemos añadir, plantillas... El único límite es la imaginación... y no tapar la cámara del Joy-Con.



El kit tiene veintiocho planchas de cartón, con las piezas troqueladas y predobladas, además de gomas, remaches, pegatinas reflectantes...

» clinación del Toy-Con. La experiencia es sencilla, pero divertida. Algo parecido pasa con la caña. Soltamos sedal a la profundidad que queramos, esperamos a que un pez pique y tiramos para engancharlo. Después, a luchar con él soltando, tirando y recogiendo hasta sacarlo del agua. Las caballas son fáciles, pero los tiburones... Cuando te quieres dar cuenta, eres tú el que ha "picado"...

El antenauta es un "simple" vehículo teledirigido, que se mueve con las vibraciones de los Joy-Con, que manejamos desde la pantalla de Switch. La casa ofrece nueve minijuegos que nos invitan a combinar los distintos interruptores para pulsar, girar o agitar el Toy-Con (a veces, todo al unísono). Y el piano, más que un juego, es una completa experiencia musical. Técnicamente, es una pasada. En cada tecla, se coloca una pegatina, y la cámara infrarroja del Joy-Con se encarga de decirle a Switch qué teclas hemos pulsado. Además, los cuatro interruptores nos permiten modular el sonido y cambiarlo, desde maullidos a sólo una vibración (¡pruébalo!). Y, con la palanca lateral, podemos hacer vibrato... Por supuesto, nos enseña a tocar melodías básicas, pero hay más...

La clave está en "descubrir"

Aquí reside gran parte de la magia de *Labo*, ya que nos explica en profundi-

LA CLAVE DE LABO ES LA TECNOLOGÍA DE LOS JOY-CON: VIBRACIÓN HD, SENSORES DE MOVIMIENTO, CÁMARA INFRARROJA...

LA MAGIA DETRÁS DE NINTENDO LABO

Los periféricos de cartón, los Toy-Con, le dan el toque exótico a un producto que es una obra de ingeniería de principio a fin. La magia está detrás de un software tan bien pensado como plasmado y que no deja de sorprender. Ahí van unos ejemplos.



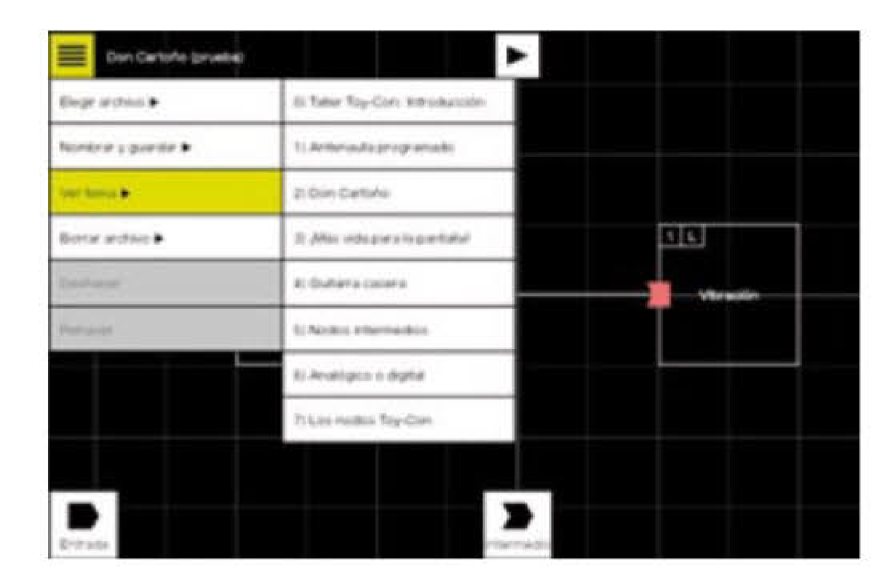
Las instrucciones son interactivas. Podemos avanzar, rebobinar, rotar la imagen, ampliarla... Los Toy-Con más complicados se dividen en varias fases, por si lo dejamos a medias. Y, en los puntos peliagudos, nos pide que nos aseguremos de que va todo bien.



Nos podemos llevar muchas sorpresas, como que podamos escanear en el piano una forma que hayamos recortado en un papel cualquiera para convertirla (tras editarla) en un pez que aparecerá en el modo Acuario de la caña de pescar.



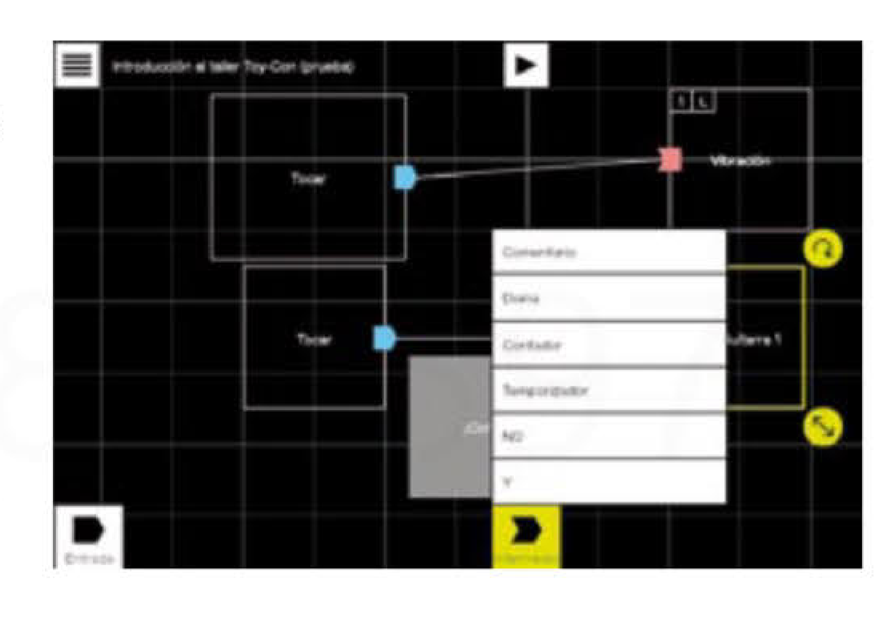
Con el Toy-Con montado, toca pasar al menú Descubrir. Aquí, aprenderemos la tecnología detrás de los Toy-Con. Las estrellas son la cámara infrarroja y los sensores de movimiento y posición. Cada Toy-Con tiene sus secretos, y nos los van desvelando...



El taller será el software preferido de los más inventivos. De una manera muy sencilla, podemos programar nuestros propios "juegos" o hacer, por ejemplo, que el control del antenauta sea el manillar de la moto. Podemos guardar hasta siete temas.



El Estudio del piano es de lo más sorprendente. Podemos cambiar entre cinco octavas (65 notas en total), grabar nuestra interpretación, marcar el tempo con una batuta (con otro Joy-Con) o introducir una tarjeta troquelada para añadir diferentes ritmos.



Los nodos son la base del Taller y son de entrada, intermedios y salida. Los ocho menús de entrada tienen veinticuatro acciones de los Toy-Con y múltiples opciones de pantalla y Joy-Con. Las salidas son el resultado: luz infrarroja, iluminar, vibrar, sonar...

dad cómo es posible que funcione todo. Cada Toy-Con cuenta con su propio "descubrir" y, mediante divertidos diálogos (algo infantiles), aprenderemos mucho más sobre ellos. Así, sabremos que el antenauta puede seguir él solito un camino de señales reflectantes o transmitir a la pantalla lo que capte con la cámara infrarroja del Joy-Con. O que podemos escanear objetos para generar terrenos para crear circuitos en el modo Estadio de la moto. La caña oculta un acuario adonde van todas nuestras capturas y al que podemos añadir peces que hayamos creado... ¡escaneando tarjetas en el piano! Todos los Toy-Con ocultan sorpresas que ni habrías imaginado. Pero aquí no acaba la magia.

El Taller, todo imaginación

Por si todo lo demás fuera poco, el software incluye otra sorpresa: el Taller Toy-Con. Es una herramienta que permite programar por bloques. Puedes crear botones y unir causas y efectos, que van desde tocar la pantalla para que suene una nota a que vibre un Joy-Con si el otro "ve" una pegatina reflectante. Se trata de una serie de instrucciones lógicas cerradas (pulsar tal botón en un Joy-Con) que provocan una respuesta cerrada (que vibre el otro), pero que invita a ser creativo y pensar en nuevas posibilidades e, incluso, a crear nuevos Toy-Con. El manejo es sencillo, pero puede complicarse todo lo que queramos. La comunidad ya ha creado docenas de Toy-Con sorprendentes: Game & Watch, cajas de música, dispensadores de comida para perros... Las opciones son infinitas y las mentes creativas van a pasárselo en grande. Es una pena que no se puedan compartir con otros usuarios, al estilo de *Super Mario Maker*.



OPINIÓN

Por Sonia Herranz @soniaherranzz

***Labo*, más que un juego, es una experiencia que se disfruta de manera diferente en cada paso del proceso, y este *Kit variado* puede dar muchísimas horas de diversión y, sobre todo, de sorpresas. Si eres de los que gustan de experimentar cosas nuevas, deberías probarlo. Pero no es un producto para todo el mundo. Si sólo te interesa el juego tradicional, no le verás la magia.**

Magia de cartón.

Nintendo Labo no es un juego al uso. Aquí no se trata sólo de jugar, y la experiencia no es completa sin el "construir" y el "descubrir". A algunos les gustará más una cosa; a otros, otra. Incluso habrá quien esté más tiempo decorando sus Toy-Con que descubriendo cómo sacarles más partido. Las maneras de disfrutarlo son tantas como jugadores hay. *Nintendo Labo* es muy recomendable para los que disfruten probando cosas nuevas y aprendiendo cómo funcionan. Y, si hay niños en casa, más. ■

VUESTRA OPINIÓN

WEB Mask DeMasque

"Qué tengo que hacer para decir que han dado en la tecla otra vez. Me encanta ese piano: siempre quise ser pianista."

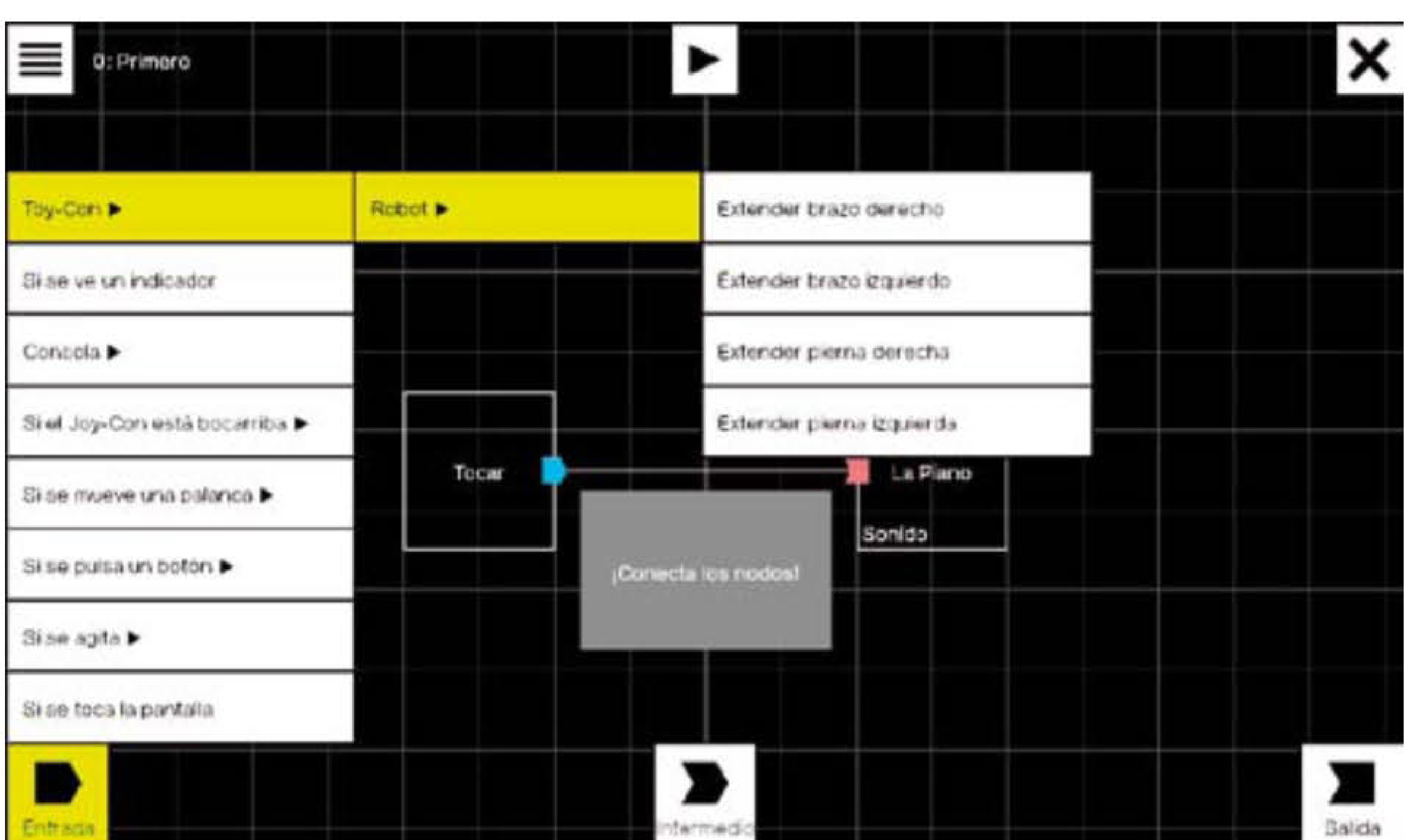
WEB Josue Martínez

"No me interesa, de momento. Así y todo, bastante genial la idea de Nintendo de implementar este tipo de periféricos para los más chicos. Se nota que dará horas de diversión y rejugabilidad."

El robot replica en pantalla nuestros movimientos. Al levantar las piernas, el robot anda y, al estirar los brazos hacia delante, lanza sus puños.









Nintendo Labo: Kit Robot

MONTANDO NUESTRO PROPIO MECHA DE CARTÓN

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Acción / Educativo

DESARROLLADOR Nintendo

DISTRIBUIDOR Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 79,99 € Digital: No

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

El segundo kit de *Nintendo Labo* sólo incluye un Toy-Con (eso sí, enorme), por lo que la experiencia resulta menos variada y sorprendente, aunque ofrece un tipo de juego más tradicional: convertirnos en un robot gigante capaz de destruir una ciudad.

Montar las diecinueve planchas de cartón de este Toy-Con nos llevará entre tres y cuatro horas. Es menos divertido de construir que el *Kit Variado*, aunque resulta igual de gratificante ver cómo funciona todo gracias a la tecnología de los Joy-Con: acelerómetro, giroscopio y cámara infrarroja, unidos a un ingenioso sistema de poleas, son capaces de transmitir nuestros movimientos al robot que vemos en la tele. Si bajamos el visor, pasamos a vista en primera persona, y podemos volar estirando los brazos, transformarnos en vehículo si nos arrodillamos, andar, dar puñetazos...

Jugando a destruir

Aunque el juego es algo más complejo que los del *Kit variado*, se sigue quedando corto. Un paseo de cinco minutos por una ciudad plagada de ovnis, un modo Desafío con quince pruebas... Podemos mejorar el robot y cambiarle los colores desde el Garaje, y hay un modo Duelo, aunque precisa dos kits completos. Más allá de picarse con los récords (sin tablas online), no hay mucho más por hacer y, en unas tres horas, ya lo habremos visto casi todo. Queda el modo Descubrir, aunque, al ser sólo un Toy-Con, ofrece menos sorpresas que el *Kit variado*, igual que el Taller, que sólo incluye las acciones del robot. Aun así, con el Taller, y un poco de imaginación, se pueden sacar horas de diversión. Luego, siempre nos quedará eso de enseñárselo a los amigos y decorarlo a nuestro antojo. En resumen, menos sorprendente que el *Kit variado*, gustará a los más pequeños. El resto le encontrará menos gracia.

Por **Sonia Herranz** @soniaherranzz

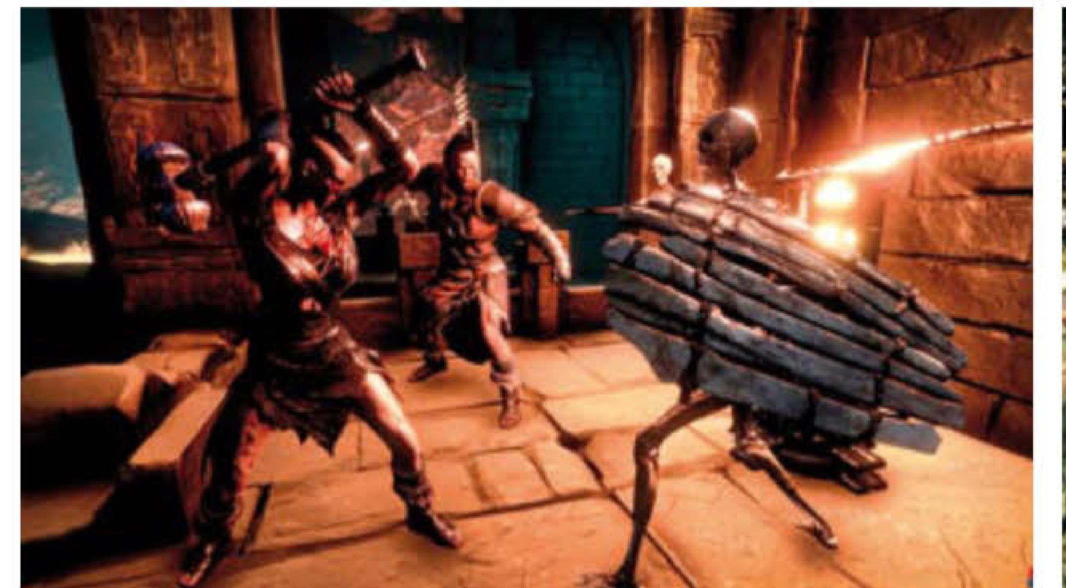


OPINIÓN

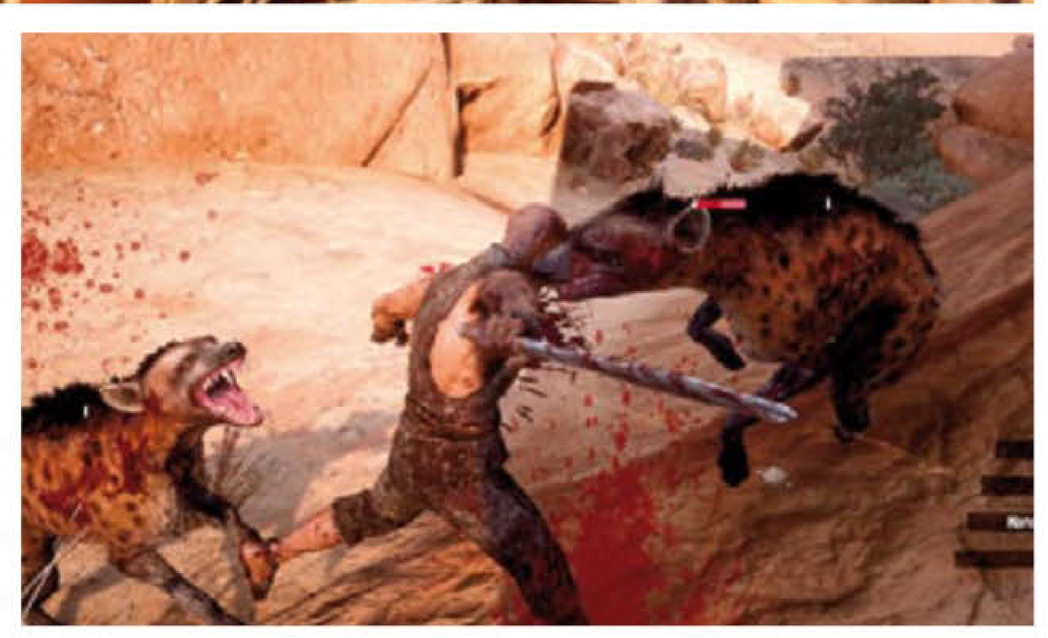
Es una experiencia distinta a la del *Kit variado*, sorprende menos y también dura menos, más allá de la sorpresa inicial de manejar el robot. Los pequeños se lo pasarán en grande dando botes con la mochila, pero que las experiencias de Descubrir y el Taller estén más limitadas le quita gran parte del encanto para los más mayores.

En esta aventura de supervivencia, podemos jugar solos (incluso sin conexión a internet) u online (en servidores PVP y PVE).









No es un juego fácil, y morir supone perder todos los objetos que llevemos... Los podremos recuperar encontrando nuestro cadáver.

Conan Exiles

UN BÁRBARO CON UN MUNDO POR CONQUISTAR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Funcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-40

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Conan ha inspirado grandes juegos de espada y brujería, y Funcom, creadores de uno de ellos, *Age of Conan*, vuelven a la carga con una aventura de supervivencia en un mundo persistente en el que debemos recolectar, construir y luchar, ya sea en solitario (incluso sin conexión) o en multijugador, como en un MMO.

Nuestra aventura arranca con un personaje desnudo que debemos personalizar para iniciar un duro camino, en el que todo lo tendremos que aprender con la experiencia. Ni tutoriales ni un nivel de dificultad progresivo: al principio, cualquier cosa podrá matarnos. Para sobrevivir, debemos mantenernos hidratados, alimentados y bien abrigados. Además, debemos construir herramientas (obteniendo recursos) y un refugio, que puede ser desde una cabaña a auténticos monumentos. Cuando logremos armarnos, podremos salir a luchar. Y ojo, porque todo en este mundo querrá vernos muertos. Los brutales combates (con un sistema muy similar al de los *Dark Souls*) nos brindan momentos muy emocionantes, en especial cuando varios jugadores unen sus fuerzas para hacer frente a las criaturas más grandes. Aunque también nos encontraremos matando crías para subir de nivel o conseguir materiales... Además, podemos crear nuestra propia Rueda del dolor para convertir a los enemigos en esclavos y colocarlos en la cocina o en los bancos de trabajo para agilizar el levantamiento del asentamiento...

La sensación de progreso funciona muy bien, especialmente en el online, y resulta divertida. El problema es que está muy verde. Es difícil encontrar algo que funcione completamente bien: animaciones toscas, errores en las físicas, texturas y sonido, IA irregular... Lleva ya varios parches y aún le queda un largo camino por mejorar. Pese a todo, podría convertirse en una gran aventura de supervivencia, si la depuran.

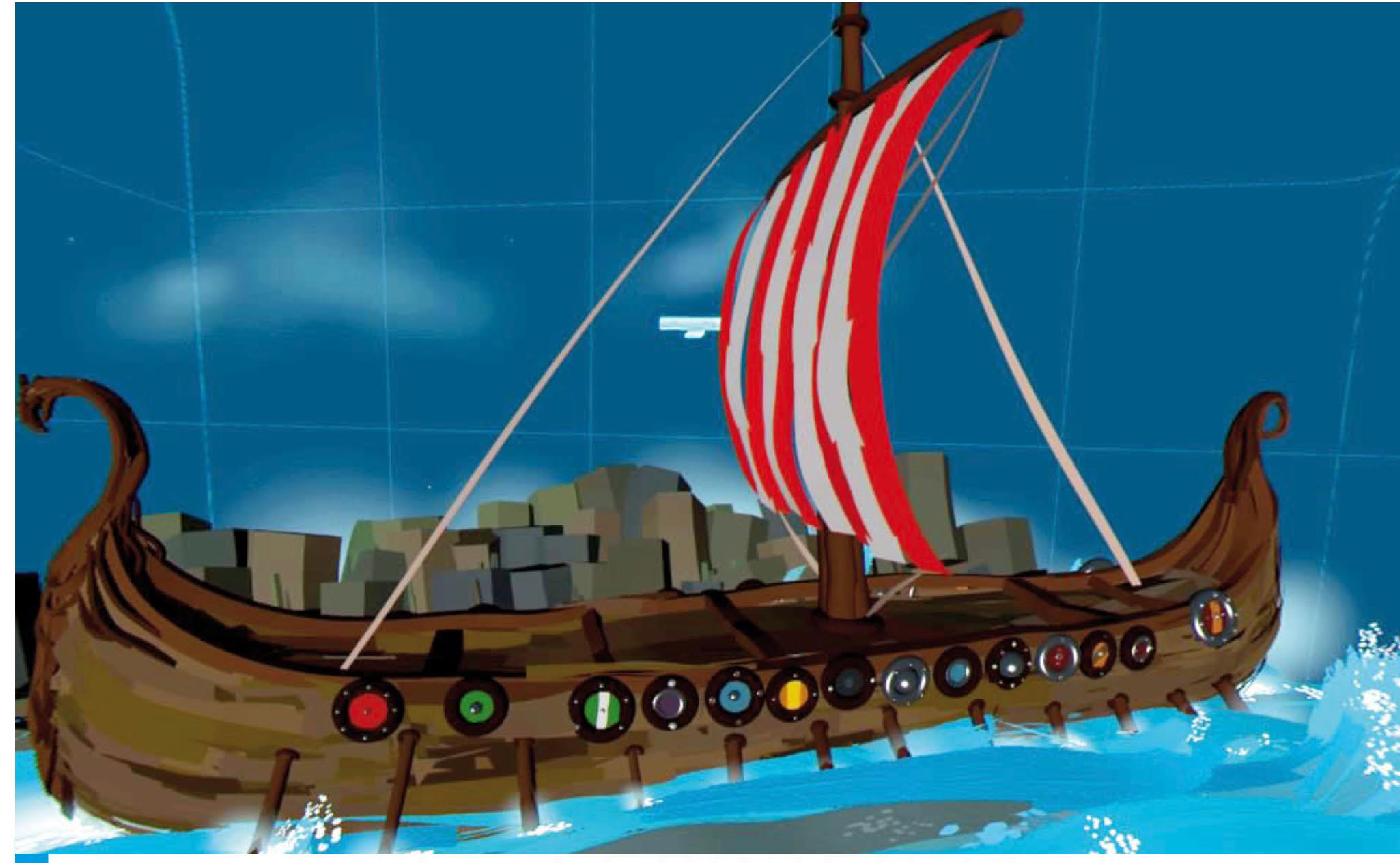


OPINIÓN

Un juego de supervivencia ambicioso, divertido y bien ambientado, pero que todavía está muy verde en los aspectos técnicos (en particular, en la versión de consola). Tiene potencial para convertirse en uno de los grandes del género.

77

Por **David Martínez** @DMHobby



Poder crear cualquier figura, en 2D o 3D, en un espacio tridimensional es la propuesta de este original título.

CoolPaintr VR

UNA NUEVA DIMENSIÓN ARTÍSTICA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Educativo

DESARROLLADOR
WildBit Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €
Físico: No

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Seguro que ya os habéis percatado de que este análisis no incluye puntuación. Tranquilos, que no ha sido un despiste. Seguid leyendo y descubriréis por qué hemos tomado esta decisión.

CoolPaintr VR no es un videojuego al uso. En su propuesta, no encontramos sistemas de puntuación o retos que nos inviten a competir. Todo lo contrario: el nuevo proyecto del equipo español WildBit Studios, que nace de su colaboración con la iniciativa PS Talents, busca atraer al jugador ofreciéndole un gran número de herramientas con las que dar rienda suelta a su vena artística. Sólo por el placer de hacerlo. En palabras de su máximo responsable, el veterano del desarrollo patrio Fernando Rada, *CoolPaintr VR* llega con el propósito de ofrecer una experiencia creativa relajada y ampliamente inmersiva. Y creednos si os decimos que no sólo lo han conseguido, sino que pocas veces nos habíamos sentido "tan dentro" de un entorno en realidad virtual. Y descubrir que es el uso de esta tecnología lo que da sentido a las mecánicas jugables, y no al contrario, como sucede en muchos otros títulos para RV, es aún más gratificante.

Reinventando el arte

Vale, hasta aquí os hemos hablado de inmersión, de creatividad, de una experiencia relajada... pero, ¿cómo funciona? Es muy sencillo: nada más acomodarnos el visor, "viajamos" hasta un minimalista entorno virtual, delimitado por paredes oscuras. Si nos "miramos" la mano, vemos una representación digital de nuestra herramienta de trabajo, que puede ser el DualShock 4 o un PS Move (os recomendamos encarecidamente Move). Bastan unos segundos para comprobar que el posicionamiento y la suavidad con la que responde el mando son impresionantes. Y no menos sorprendente es lo bien que se integran con el entorno los menús que lo transforman en todo tipo de utensilios de pintura. Con un par de botones, accedemos a tres tipos diferentes de pinceles, a varios efectos, como fuego o niebla, a una selección de figuras

PINTAR EN UN ENTORNO 3D ES UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y QUE OFRECE POSIBILIDADES CASI INFINITAS

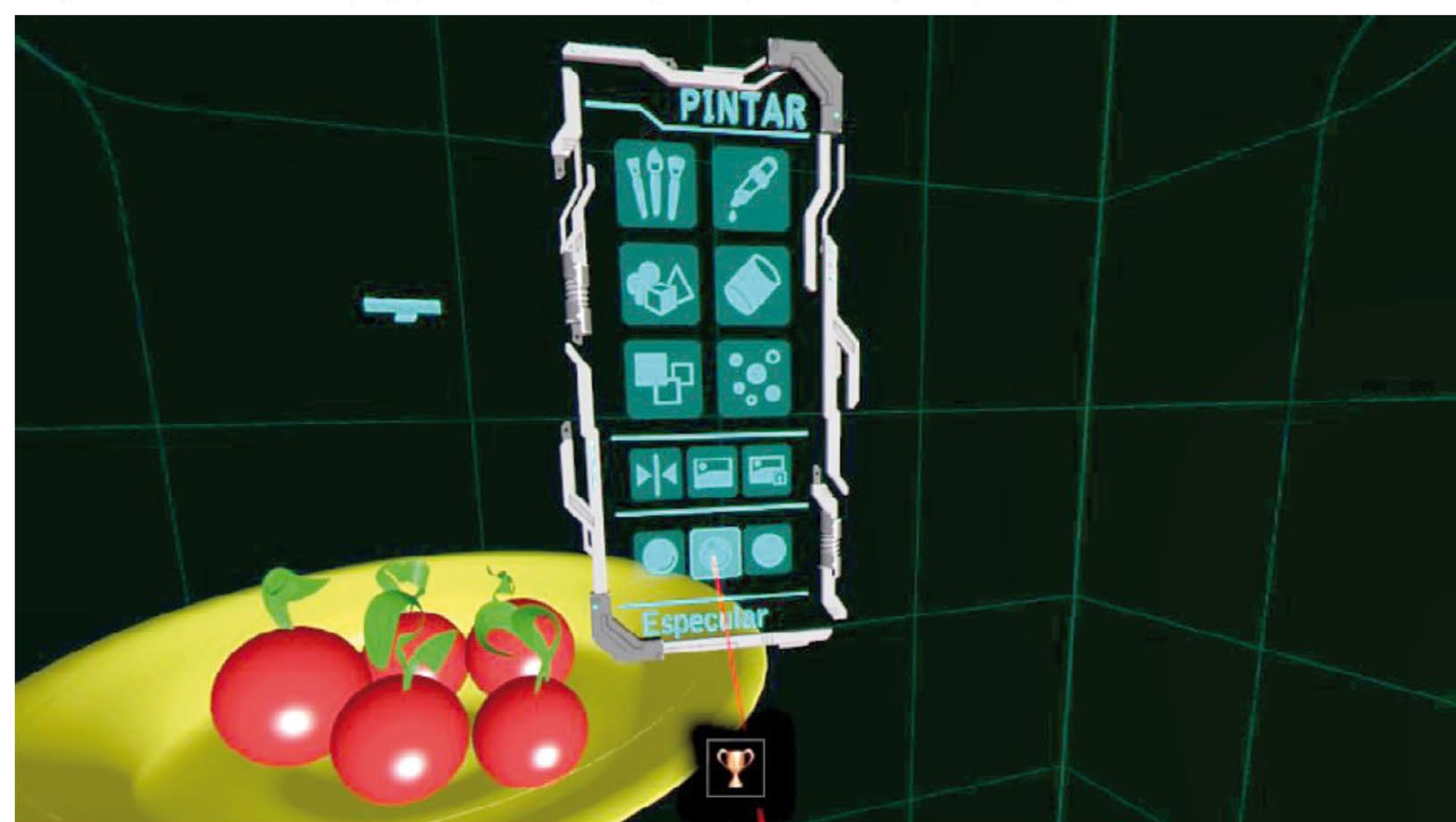
LO MEJOR

Lleva la creación artística a un nuevo nivel, gracias a una increíble capacidad de inmersión y a un control muy intuitivo. La nitidez y fluidez de su entorno, así como el preciso posicionamiento.

LO PEOR

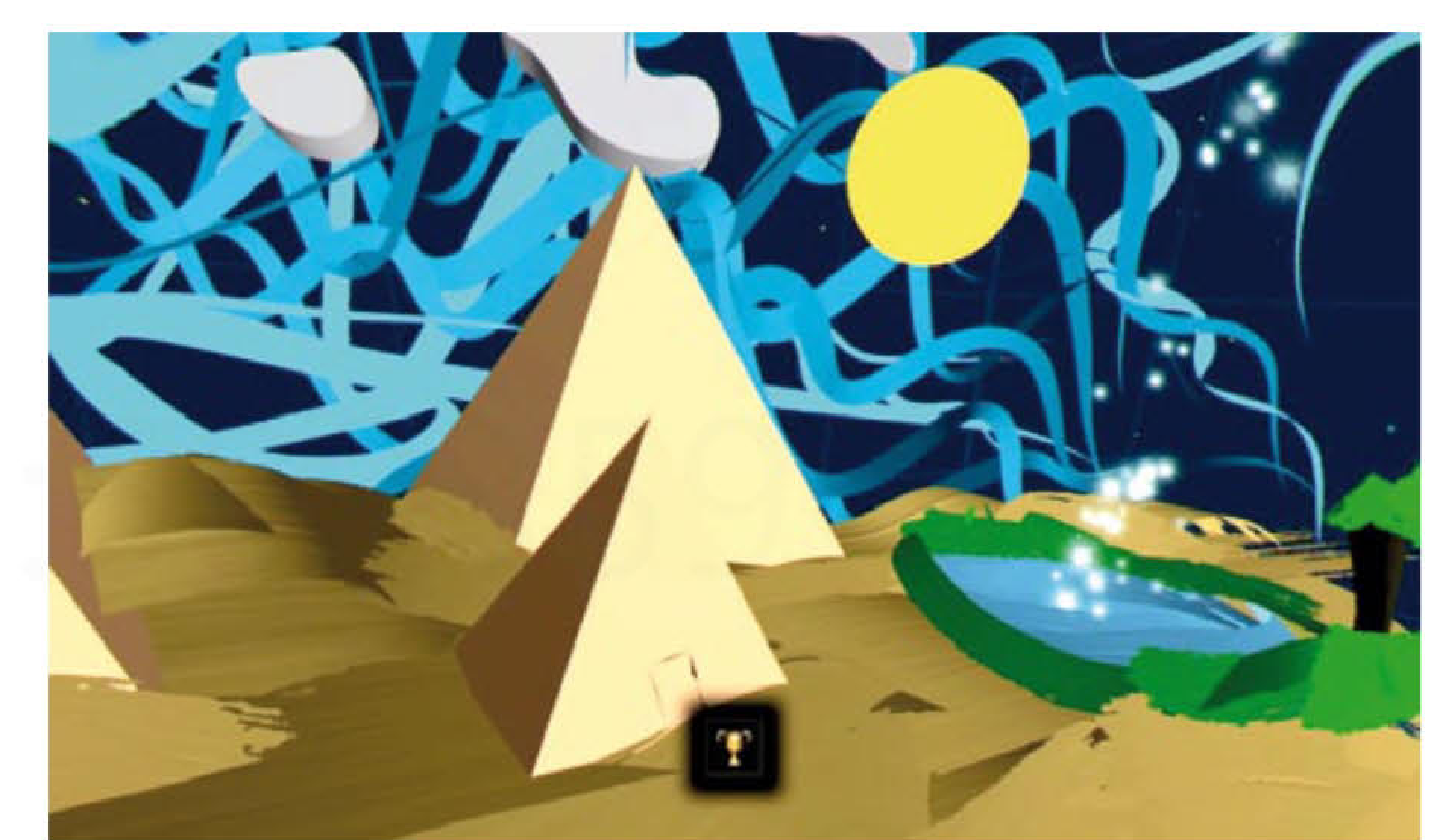
Es más una herramienta que un juego, por lo que no incluye retos, misiones o pruebas. Tampoco hay melodías de ningún tipo. Incluye suficientes, pero se agradecerían más pinceles.

La paleta de herramientas se despliega pulsando un botón. Incluye un amplio número de pinceles, efectos y formas.





La presión sobre el gatillo determina el grosor del trazo. Esto nos permite contornear y rellenar superficies de una manera muy eficiente.



Ampliar o reducir el tamaño de la obra, o de alguno de sus elementos, es muy sencillo. La fluidez al hacerlo es absoluta.

geométricas, a la paleta de colores, incluso a una herramienta que permite crear con un trazo una malla 3D que hasta genera "huesos" que luego podemos modificar... Las opciones son amplias, su acceso resulta muy intuitivo y van a seguir creciendo.

Si lo imaginas, es posible

A partir de ese momento, y tras cargar (si lo deseamos) una selección de nuestros temas en mp3 en un pendrive, nos sumergimos en un mundo de libertad creativa total. Los primeros pasos son los más difíciles, ya que debemos "entrenar" a nuestro cerebro, acostumbrado a diseñar en papel, en trasladar nuestras ideas a un entorno tridimensional. Por ejemplo, si queremos dibujar una casa, no basta con trazar un cuadrado con un triángulo encima. Aquí, debemos pintar las cuatro paredes que forman su estructura, girando sobre ella para trabajar como si estuviéramos esculpiéndola. Y, lo que es más impresionante, en cualquier momento podemos ampliar su tamaño hasta hacerla casi "real" y, así, dibujar sus ventanas o su puerta con el máximo detalle. Cuando la tengamos lista, es posible volver a reducirla al tamaño deseado y situarla en cualquier lugar de la "habitación", jugando con la profundidad o los tipos de iluminación en nuestro lienzo tridimensional. Dominar este procedimiento creativo es, incluso para un negado a nivel artístico como el que escribe estas líneas, un proceso realmente natural y, sobre todo, inmersivo. En todas las sesiones de *CoolPaintr VR* que he disfrutado, he perdido completamente la noción del tiempo. Da igual que seas un amante de la creación artística o no: su capacidad para abstraerte de la realidad y sumergirte en su universo creativo es asombrosa. Es difícil de explicar, pero, por momentos, te sientes "dentro" de tu obra. Casi puedes tocar la arena de esa playa o sentir el calor del sol que acabas de colocar en un cielo despejado. Y todo, gracias a uno de los mejores trabajos, a nivel de nitidez y fluidez, que hemos visto en PlayStation VR.

A todo lo anterior hay que sumar la posibilidad de importar imágenes en .jpg para tomarlas como referencia, así como la de exportar nuestras creaciones en formato .dae, compatible con los principales programas de diseño 3D para PC. Además, pronto estará disponible una web para compartir creaciones, calificarlas, ver tutoriales... Hasta podemos subirlas a SketchFab, una gran comunidad de artistas. El potencial de *CoolPaintr VR* es enorme: educación, divulgación, creación... Pero, sobre todo, hablamos de una experiencia que no entiende de limitaciones. Si tienes PlayStation VR, no dudes en probarlo.



OPINIÓN

Por **David Alonso** @Davealonsoh

Tengo PS VR desde que salió a la venta, y por mi visor ha desfilado gran parte de su catálogo. Pero, hasta ahora, con pocos títulos había sentido que el uso de la RV fuese realmente su razón de ser. La propuesta de *CoolPaintr VR* no podría existir sin esta tecnología. No sólo la aprovecha, sino que la exprime al máximo para ofrecer una experiencia tan diferente como inmersiva.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze

CON PLÁTANOS Y A LO LOCO

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Plataformas
DESARROLLADOR Retro Studios
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

En su estreno en 2014, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* fue considerado por gran parte de la prensa como uno de los mejores juegos de plataformas de vista lateral de los últimos años.

Sin embargo, el limitado alcance de Wii U a nivel global hizo que el título desarrollado por Retro Studios cerrara sus ventas totales con tan solo 1,7 millones de unidades. Una cifra insuficiente a todas luces, si tenemos en cuenta su calidad y que está protagonizado por uno de los personajes más queridos de la historia por el público nintendero. Por suerte, en Nintendo han sido conscientes de esta injusta situación y, ahora, le dan al simio otra oportunidad de oro: permitir que su viaje más reciente sea conocido por un número mucho mayor de jugadores o, lo que es lo mismo, por los que componen la comunidad de Switch, una máquina que va viento en popa y que acumula ya la friolera de 18 millones de unidades vendidas.

Saltando sobre seguro

En su traslado a la consola híbrida, Donkey Kong no ha querido correr riesgos. En esencia, nos encontramos ante exactamente el mismo título que llegó a Wii U en 2014, con algunos añadidos, eso sí, de los que os hablamos más adelante. Así, de nuevo, nos enfrentamos a una sucesión de niveles, repartidos en siete islas y ambientados en manglares, selvas o zonas montañosas. Para recorrerlos, siempre partimos con Donkey, quien puede saltar, bucear, balancearse por lianas o, en ciertos momentos, subir a su espalda a uno de los tres miembros de la familia Kong, que le prestan sus habilidades. Aprovechar el planeo extra del jetpack de Diddy, el impulso de la coleta de Dixie o el rebote en el suelo de Cranky Kong no sólo nos facilita las cosas, sino que, a menudo, resulta necesario para alcanzar las zonas ocultas de unos escenarios diseñados de forma magistral. Plataformas móviles, zonas acuáticas, elementos como ventiladores con los que interactuar, enemigos finales, frenéticos momentos a bordo de

DONKEY KONG NO ARRIESGA, Y NOS OFRECE UNA VERSIÓN CASI CALCADA DE SU ÚLTIMA AVENTURA EN WII U

LO MEJOR

El brutal diseño de sus niveles, que ofrecen un reto duro, pero equilibrado. Gráficamente, ha envejecido muy bien y no acusa sus cuatro años de "edad". El modo portátil le sienta de maravilla.

LO PEOR

La ausencia de nuevas islas y fases respecto al de Wii U. El modo Funky es correcto, pero sus ayudas echan por tierra el espíritu desafiante del juego. ¡Probad primero el modo original!

La base de los niveles son los saltos, pero la variedad de situaciones, coleccionables y zonas ocultas en enorme.





Los enemigos finales son la antesala a la siguiente isla. Para vencerlos, siempre nos toca esquivar sus arremetidas y atacar su punto débil.



En su modo exclusivo, Funky no recibe la ayuda de los otros simios de la familia Kong. ¡Tampoco es que le haga mucha falta!



OPINIÓN

Por **David Alonso** @Davealonsoh

En su paso a Switch, *Donkey Kong: Tropical Freeze* conserva toda la frescura del original, lo que lo convierte en un juego de plataformas indispensable. Lo que no están a la altura son sus novedades, que, si bien son correctas, no aportan nada realmente nuevo a lo que ya vimos en 2014 en Wii U.

87

una vagoneta o del rinoceronte Rambi... Cada fase es una demostración de originalidad, ingenio e introducción de inspiradas mecánicas, cuya fusión desemboca en un reto tan divertido como variado. Pero también en uno muy exigente, sobre todo si buscamos todos los objetos opcionales, como piezas de puzle, que desbloquean ilustraciones, o las cuatro letras de la palabra "KONG", que dan acceso a niveles extra. Para facilitar algo las cosas, los plátanos que recogemos nos otorgan vidas y las monedas se invierten en la tienda de Funky Kong. Y lo mejor es que el amigo de Donkey no sólo se limita a vendernos corazones u otras ayudas...

Unas novedades muy "monas"

El modo Funky es el principal añadido de esta versión para Switch. Su desarrollo es idéntico al del modo original, pero se beneficia de una rebaja en la dificultad. ¿El secreto? Las habilidades exclusivas de Funky Kong, que utiliza su tabla de surf para planear, realizar saltos dobles o protegerse de ciertas trampas de pinchos. A esto hay que añadir su capacidad de respirar bajo el agua por tiempo ilimitado y el hecho de contar con cinco corazones de vida, que convierten a este intrépido surfero en un personaje sólo recomendable para jugadores inexpertos. El resto de las mejoras se centran en el apartado técnico, con una reducción en los tiempos de carga y un aumento de la resolución hasta los 1080p en modo TV, y en las opciones inherentes a Switch, como el modo cooperativo, desencajando los Joy-Con, y el juego portátil. Este modo es, precisamente, uno de los grandes atractivos de esta versión, ya que resulta una delicia poder disfrutar de la aventura a 720p y 60 fps en cualquier parte. Por lo demás, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* no aporta nada que no tuviera en Wii U, por lo que, si lo disfrutasteis en su día, echaréis de menos la inclusión de otros extras, en especial en lo referente a nuevos niveles. Aun así, es innegable que estamos ante una excelente versión de uno de los mejores plataformas de desarrollo horizontal de los últimos tiempos. ¡La decisión está en vuestras zarpas!

VUESTRA OPINIÓN

WEB lonchasmelon

"Para mí, el segundo mejor juego de Wii U, después de Super Smash Bros. Y sí, para mí, este Donkey Kong es mejor que Zelda: BotW. ¡Soy un loco de los juegos de Donkey!"

WEB Ezio Auditore da Firenze

"No es que el port esté mal hecho, pero, tras cuatro años, y encima cobrándolo a precio de novedad, podrían haber incluido algo más, como más modos de juego o nuevos niveles."



Hyrule Warriors Definitive Edition

LA PAZ DE HYRULE, EN TUS MANOS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Omega Force

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,95€

LANZAMIENTO
18 de mayo

CONTENIDO
12

Han pasado casi cuatro años desde que la guerra de Hyrule estallara en Wii U. Y, ahora, las batallas multitudinarias de este musou se trasladan a Switch con más virulencia (y extras) que nunca.

Cuando Omega Force, verdaderos reyes del musou, anunciaron un episodio de su serie *Warriors* inspirado en *The Legend of Zelda,* no fuimos pocos los que sentimos cierto recelo. ¿Sería el estudio nipón capaz de mantener la magia de la saga de Nintendo en un género tan particular? Afortunadamente, el "experimento" salió bien y el título se ganó el favor de un gran número de jugadores de Wii U. Tanto que, dos años después de su estreno, 3DS recibió una versión del juego, con el sobrenombre *Legends*, que añadía una importante cantidad de ajustes y contenido extra, pero que contaba con el inconveniente de la limitada potencia técnica de la portátil. Pues bien, lo que han hecho Omega Force y Nintendo ahora es unificar todo el material de ambos juegos, parches y DLC de pago incluidos, y crear esta Edición Definitiva para Switch. La idea no pinta nada mal, ¿verdad?

Batallas que perduran

El modo Leyenda sigue siendo el eje principal. En él, se nos relata una historia, cumplidora pero nada sorprendente, a través de diferentes niveles, incluidos los exclusivos de la versión para 3DS. La mecánica es la misma en todos: manejando a uno o varios de los veintinueve personajes de la saga que hacen acto de presencia, debemos enfrentarnos a cientos de enemigos que nos atacan sin cesar. El objetivo principal suele ser recorrer todo el campo de batalla mientras liberamos bastiones para que nuestras tropas asuman su control, aunque, a veces, se nos piden misiones secundarias, como acabar con un jefe o proteger a un aliado. El sistema de combate se compone de ataques cuerpo a cuerpo, esquivas, un movimiento especial y armas arrojadizas basadas en el universo *Zelda*, como las clásicas bombas o el bumerán. Dominar este esquema es muy sencillo,

COMBATES MULTITUDINARIOS Y UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO SON LAS CLAVES DE ESTE FRENÉTICO MUSOU

REGALO POR COMPRA EN **GAME**

Hazte con tu juego en GAME y llévate una orla con los personajes del juego y un exclusivo póster.

*Promoción limitada a 500 unidades.

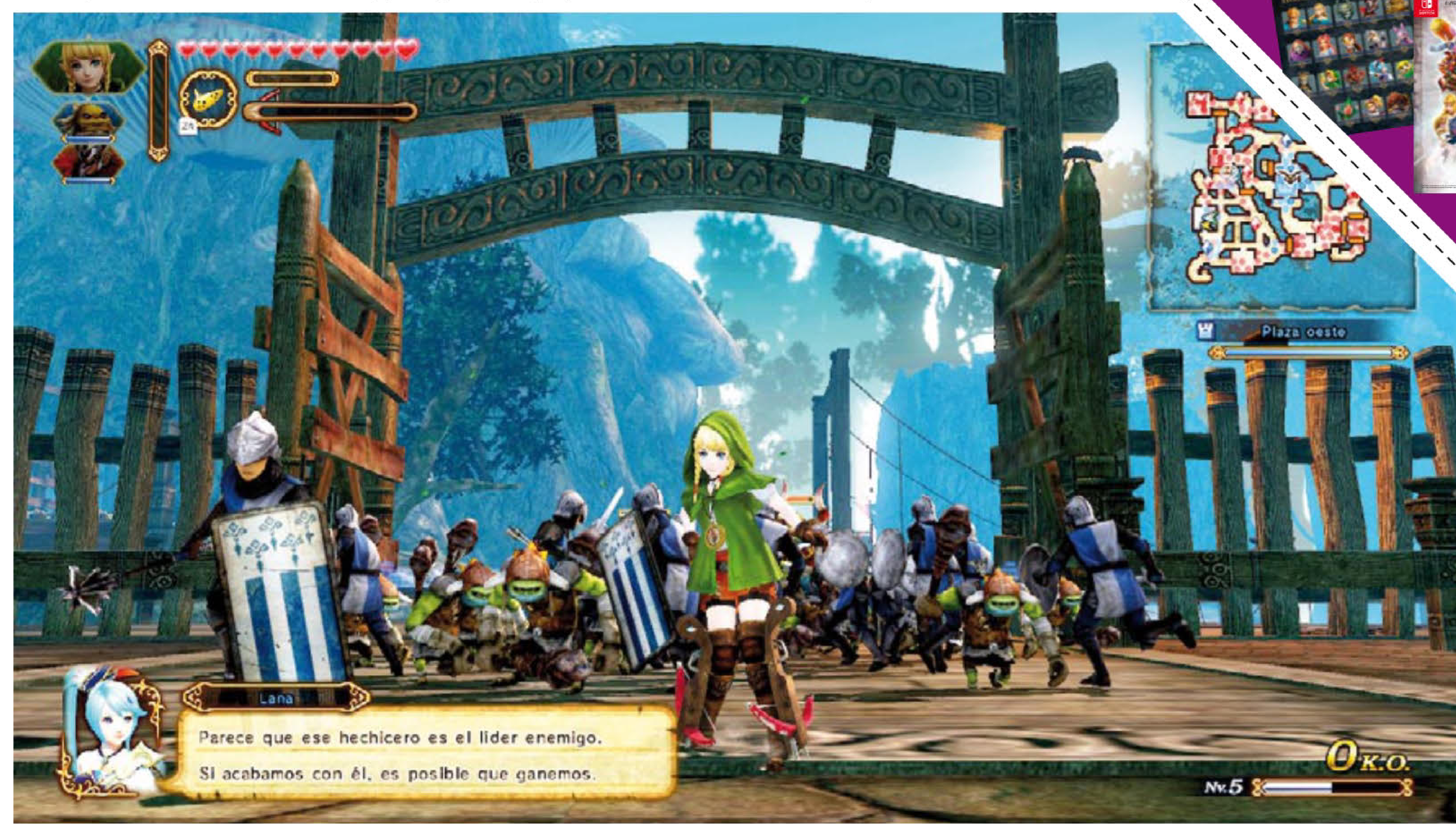
LO MEJOR

El volumen de contenido es enorme. Los ajustes de la versión para 3DS, como cambiar de personaje a tiempo real, son un acierto. La ambientación "zeldera" está muy lograda. Modo portátil.

LO PEOR

No incluye ningún modo o mapa exclusivo respecto a los anteriores. Los objetivos de las misiones son muy repetitivos. Gráficamente, no ha evolucionado demasiado en su paso a Switch.

Linkle, la "versión femenina" de Link, protagoniza su propia historia dentro del modo Leyenda.





El mapa de la esquina superior derecha muestra la situación de la batalla en curso. Es nuestro mejor aliado para gestionar las distintas zonas.



Los ataques especiales se activan cuando la barra de energía llega al máximo. Para rellenarla, sólo hay que acabar con los enemigos.

Por **David Alonso** @Davealonsoh

ya que todo está pensado para fomentar un ritmo frenético en todo momento. Además, cada personaje, como Link, Sheik o Tetra, porta sus propios tipos de armas, que hacen que las diferencias entre ellos sean notorias, y nos motivan a cambiar entre ellos a tiempo real en plena batalla, una característica que se añadió en 3DS y que aquí se mantiene. Estas batallas son también la base del resto de modos, como el Libre, en el que configuramos las refriegas a nuestro gusto, de los desafíos o pruebas especiales, como manejar a una descomunal Bestia Ganon, o del modo Aventura, que presenta tableros de aspecto retro en los que cada casilla es un reto de batalla distinto. A todo esto hay que sumar el modo Hadas, presente en la entrega para 3DS, y en el que podemos mejorar a estos diminutos seres que nos apoyan en combate. La cantidad de contenido que incluye esta Edición Definitiva es apabullante, si bien es cierto que todo es "rescatado" de las versiones para Wii U y 3DS, a excepción de los trajes inspirados en *Breath of the Wild* para Link y Zelda.



OPINIÓN

Esta Edición Definitiva fusiona todo el contenido y los ajustes de las versiones para Wii U y 3DS. El resultado es un musou inmenso y ambientado en una saga única, como es *The Legend of Zelda*. Si te atrae el género, o te gustó alguno de los anteriores, tienes diversión asegurada para cientos de horas.

82

Switch, una gran comandante

El modo portátil, que hasta nos permite disputar partidas cooperativas a pantalla dividida, es otra de las grandes ventajas de una versión muy cuidada, pero que no está exenta de aspectos mejorables. Uno de ellos es el ligerísimo avance en el plano técnico, casi idéntico al de Wii U, y en el que el aumento de resolución y los ajustes en el contraste no lucen demasiado. Por otro lado, también se mantiene lo que menos nos gustó del juego en 2014 y 2016, pero, en este caso, no es ya una cuestión del título en sí, sino de su naturaleza. Nos explicamos. *Hyrule Warriors: Definitive Edition* en un excelente musou, pero este género lleva implícito ciertos elementos, como una excesiva repetición de situaciones y mecánicas, momentos de confusión en el campo de batalla o picos de dificultad descompensados, que no lo hacen apto para todo el mundo. Aquí no existe el término medio: o te encanta (y si eres fan de *Zelda*, ya ni te cuento) o te cansas de él en menos de que lo que relincha Epona. ■

VUESTRA OPINIÓN

@ToroPiqueras

“Me encanta Hyrule Warriors: Definitive Edition. No se me ocurre mejor plan que ponerme a machacar botones con Link, Zelda y el resto de personajes de esta gran saga.”

@Walfashito

“Hyrule Warriors, como los juegos de su estilo, es así: si te gusta el género y lo que propone, te faltará vida para terminarlo. Si no es de tu gusto, te aburrirá muy pronto.”

■ La parcela estética de *Dragon's Crown Pro* puede ser la más exuberante que se haya visto jamás en un beat'em up. El sello de Vanillaware es inconfundible.









Dragon's Crown Pro

DAR ACERO, PULIR ACERO... PARA ABRILLANTAR LA CORONA

- **VERSIÓN ANALIZADA** PS4
- **GÉNERO** Beat'em up / Rol
- **DESARROLLADOR** Vanillaware
- **DISTRIBUIDOR** Atlus
- **JUGADORES** 1-4
- **IDIOMA TEXTOS** Castellano
- **IDIOMA VOCES** Inglés / Japonés
- **FORMATO / PRECIO** Físico: 44,95€ Digital: 49,99 €
- **LANZAMIENTO** Ya disponible
- **CONTENIDO** 12

A falta de *13 Sentinels: Aegis Rim*, bueno es *Dragon's Crown*, el magistral y bellísimo beat'em up de fantasía que Vanillaware lanzó en PS3 y PS Vita en 2013 y que, ahora, regresa remasterizado para PS4. A grandes rasgos, es el mismo juego, pero se ha aumentado la resolución hasta el 4K, para quien disponga del modelo Pro de la consola (de ahí el título), y la banda sonora se ha regrabado con una orquesta. De cara a nuestro mercado, la novedad más reseñable es que los textos se han traducido al castellano, pues el original sólo estaba en inglés. Es algo que se agradece, pues hay una interesante historia de fondo, con intrigas palaciegas en el reino de Hydeland y la búsqueda de una corona vinculada a un dragón legendario.

Mamporros cooperativos y roleros

Dragon's Crown pone al día la fórmula casi olvidada del beat'em up, con niveles 2D "profundos" por los que avanzamos a golpe de acero y magia, derrotando a decenas de enemigos y jefes. Hay seis personajes (guerrero, enano, mago, amazona, hechicera y elfa), cada uno con un arma y unas habilidades que podemos mejorar a medida que subimos de nivel. El sistema de combate es muy profundo, y cuenta con combos muy diversos, magias, esquivas y estadísticas que dependen de los objetos que llevemos equipados. Aunque lo hace obligándonos a repetir niveles, la historia dura quince horas, lo cual es mucho para un beat'em up, y hay pocos cooperativos mejores, pues podemos jugar con tres amigos, tanto en local como online.

El precio de 45-50 euros se antoja un poco alto, pero, si no lo tuvisteis en su día, es obligatorio calarse la Corona del Dragón y liarse a trompazos dentro de esta obra, que combina belleza y caos de una forma soberbia. Ya quisieran algunos cuadros lucir su estilazo... ■



OPINIÓN

Es el mismo juego que en PS3 y PS Vita, pero traducido al castellano y con una resolución de hasta 4K que lo hace aún más bello. Se habría agradecido algún personaje o fase extra, pero es uno de los mejores beat'em up de la historia.

88

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

■ **PLATAFORMAS** Switch | PC



Baobabs Mausoleum Episodio 1

LA AVENTURA MÁS DEMENCIAL

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Celery Emblem

DISTRIBUIDOR
Zerouno Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 5,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Una berenjena vampiro que trabaja para el FBI, un pueblo que reaparece cada veinticinco años, animales parlantes, un matrimonio de caníbales, John Carpenter tomando cerveza... Bienvenidos a Flamingo's Creek, escenario del chiflado debut de los españoles Celery Emblem.

Tras su paso por Steam, donde está a punto de ver la luz el tercer capítulo, *Baobab's Mausoleum* aterriza en Switch sin sacrificar ni un átomo de locura ni una gota de sangre del original. Este primer capítulo apenas te durará una hora y pico, pero atesorarás cada momento de la que es, sin duda, una de las aventuras más delirantes jamás vistas en un sistema Nintendo. Bajo una estética de 8 bits, late un juego desconcertante, a veces insultantemente simple y otras maravillosamente maquiavélico. Lo mismo estás escupiendo fuego dentro de un cine con las hechuras de la mazmorra de un *Zelda* que jugando al escondite con unas ardillas a través de una cámara en primera persona a lo *Doom*.

Para jugadores sin complejos

Hay que estar un poco zumbado para crear una aventura como ésta y tener sentido del humor para apreciarla en su justa medida. Sus gráficos son una verdadera pesadilla cromática, e incluso podemos rematar la faena con un filtro que aporta un toque de VHS con los cabezales oxidados. Eso sí, a cambio de quemarte las córneas, disfrutarás de una música sencillamente soberbia, y tan excéntrica como el resto del juego. Ojalá llegue pronto el segundo episodio. ■



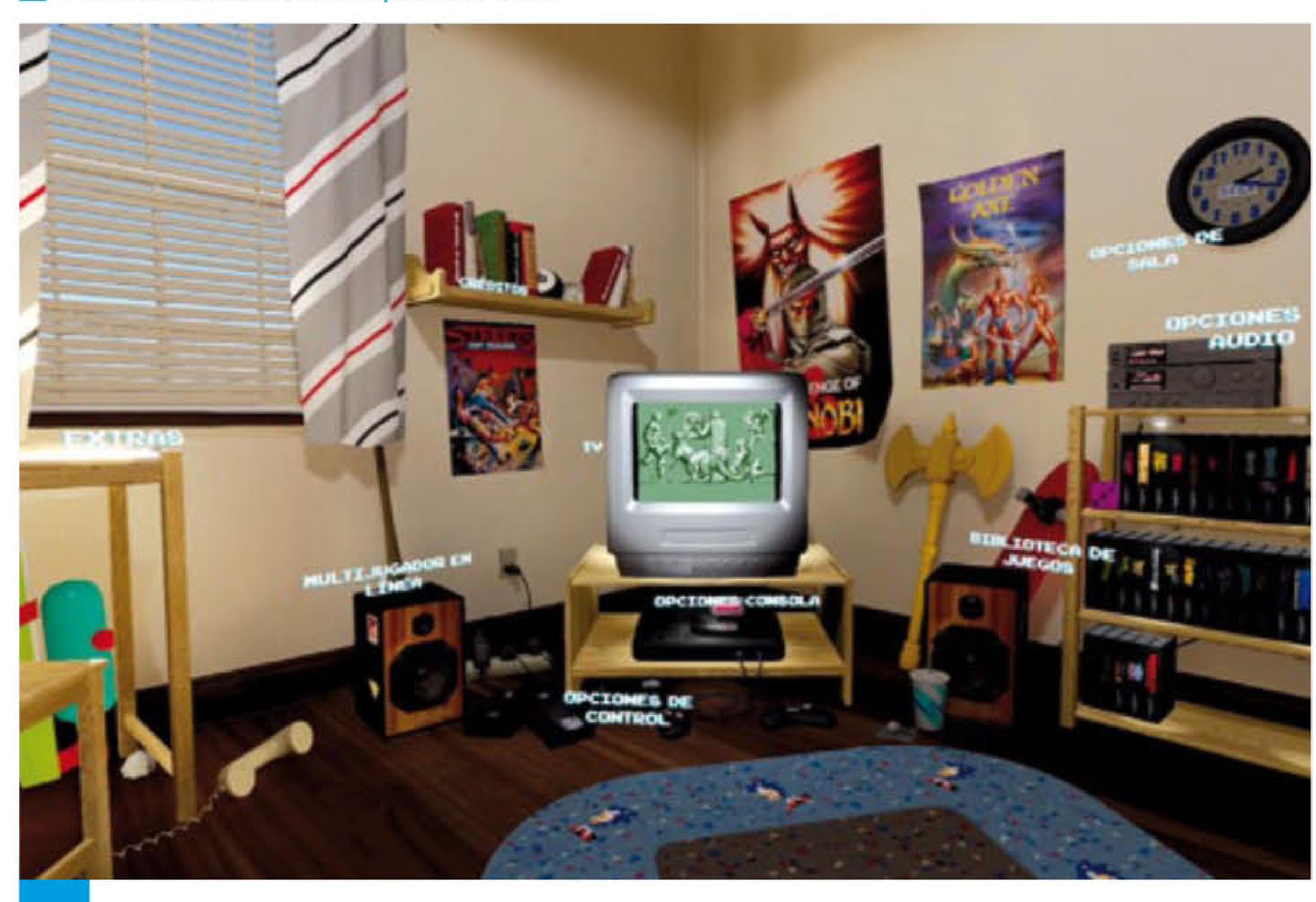
OPINIÓN

Si buscas algo radicalmente distinto al resto del catálogo de la eShop, deberías echarle un tiento al primer capítulo de las desconcertantes aventuras de Watracio Walpurgis. Es barato (y corto) y tiene algunos momentos memorables.

75

■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One



Sega Mega Drive Classics

MUCHO MÁS DE LO QUE APARENTA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Varios

DESARROLLADOR
d3t / Sega

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano / Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
29 de mayo

CONTENIDO
12

Las anteriores generaciones de consolas ya disfrutaron de varios recopilatorios de MD, por lo que uno se pregunta qué ha podido aportar d3t que no hicieran en su momento Digital Eclipse y Backbone.

Para empezar, la cifra de títulos rescatados supera el medio centenar y, aunque hay sonadas ausencias, como *Sonic 3*, se nos da la oportunidad de disfrutar con las versiones japonesas de *Streets of Rage 3* (con el polémico Ash), *Ristar* o *Dynamite Headdy*. Hay una notable carencia de matamarcianos (inexplicable que Sega haya metido *Bio-Hazard Battle* en lugar de un *Thunder Force*), pero se agradece, y mucho, que entre el catálogo de juegos aparezcan auténticas joyas del rol como *Light Crusader*, *Landstalker*, el trío *Phantasy Star*, los tres *Shining Force*, *Sword of Vermillion* o *Story of Thor* (con textos en castellano).

Opciones a mansalva

A través del mismo interfaz que el recopilatorio de Steam (una habitación ochentera), podemos elegir los juegos, modificar la pantalla con diversos filtros (el mejor es el que emula el CRT), grabar partida en cuatro slots (con el stick derecho, se ejecuta un guardado rápido) e incluso rebobinar la acción para solventar una metedura de pata o adelantarla para saltarnos una intro plomiza. Por fin hay juego multijugador online, además de desafíos (muy puñeteros) y trofeos. Eso sí, el juego nos llegó en pleno cierre y no hemos encontrado ningún título desbloqueable. Y eso que la última balda de cartuchos está sospechosamente vacía... ■



OPINIÓN

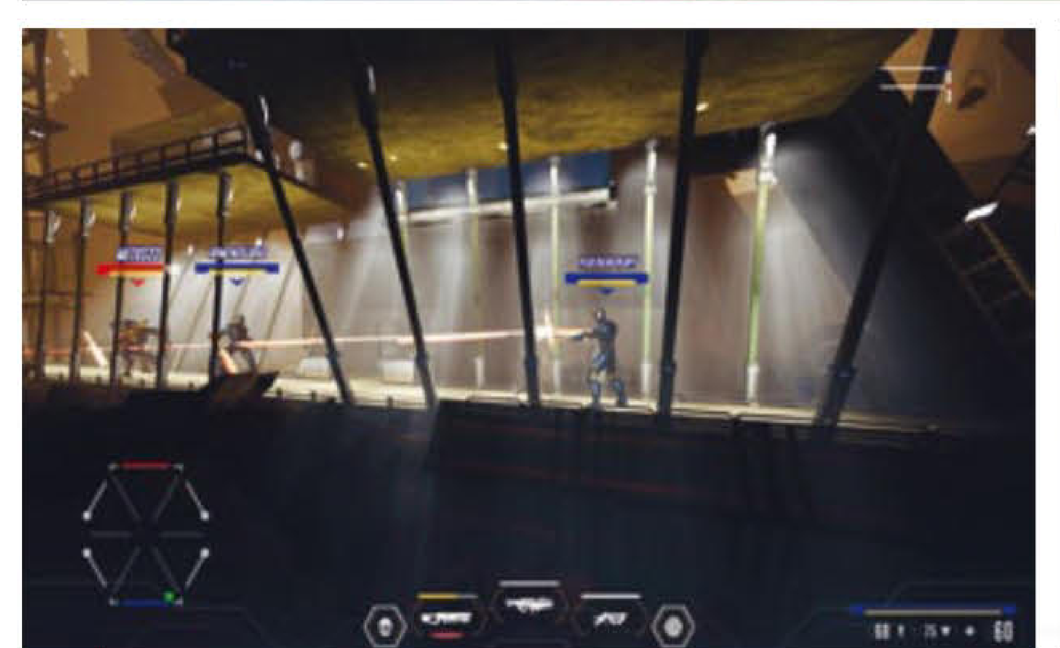
Con la esperanza de que el parche del día 1 acabe con el lag que lastra a títulos como *Golden Axe*, no puedo más que recomendaros este nuevo lote de clásicos MD. Faltan matamarcianos, pero tiene versiones japonesas y RPG del bueno.

85

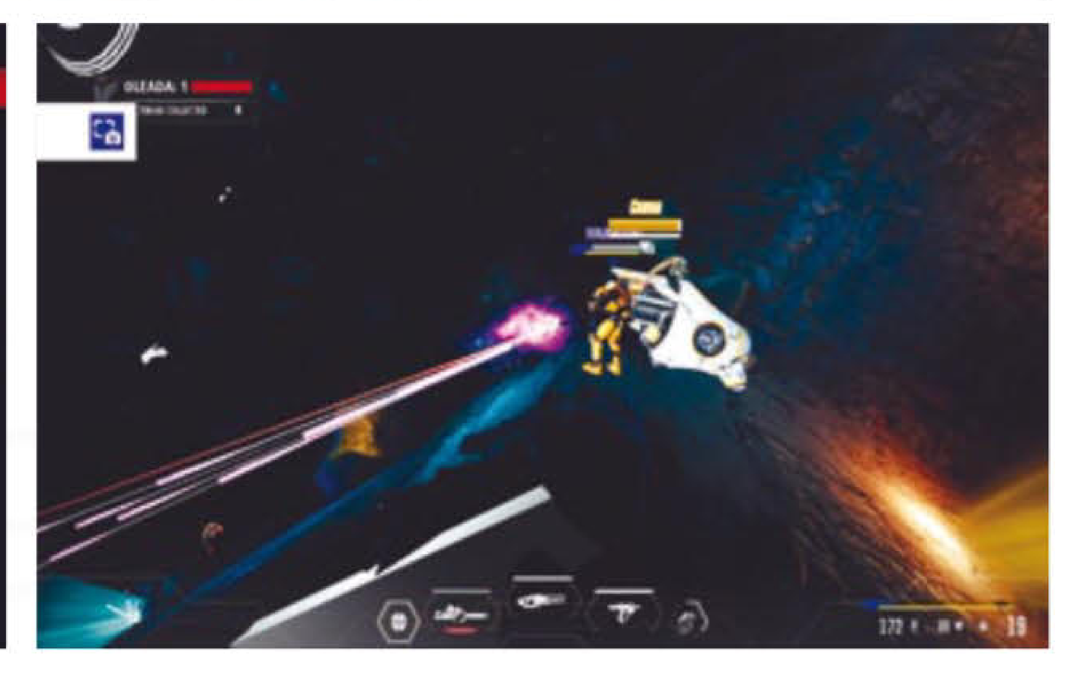
■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

■ Los enfrentamientos se desarrollan dentro de entornos hexagonales con plataformas repartidas a diversas alturas.









Hive: Altenum Wars

TAN DIVERTIDO COMO VERTIGINOSO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Catness Game Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Los valencianos Catness Game Studios, con el apoyo de PlayStation Talents, nos presentan un shooter 2,5D deliciosamente frenético, en el que nos liamos a tiros en un entorno hexagonal donde los reflejos tienen tanta importancia como la puntería.

La verdad es que es un gustazo encontrar hoy en día un juego tan directo y divertido como este *HIVE: Altenum Wars*, en el que apenas necesitas un par de minutos de aprendizaje para disfrutar plenamente de vertiginosos tiroteos a cara de perro. La originalidad del juego reside en que dichos duelos, que pueden llegar a reunir a diez jugadores simultáneos en combates online, transcurren dentro de hexágonos que recorreremos a toda velocidad, saltando de plataforma en plataforma, mientras explotamos a conciencia el arsenal de nuestro personaje, que irá mejorando a medida que vayamos subiendo de nivel.

Una simplicidad muy profunda

Más allá del simple "aquí te pillo, aquí te mato", *HIVE: Altenum Wars* aporta una nada desdeñable capa de profundidad, al incorporar diversas razas de personajes, además del ya mencionado armamento, que iremos desbloqueando a medida que vayamos sumando puntos de experiencia, como pasaría en el online de cualquier *Call of Duty*.

El juego también incorpora un modo supervivencia en modo local que, aunque no es tan frenético y divertido como los tiroteos multijugador por equipos, es un simpático añadido.

A nivel técnico, no llega a alcanzar la espectacularidad de un triple A, pero tampoco lo necesita: lo importante de un shooter es ofrecer un control preciso y accesible, además de la capacidad de enganchar al jugador, y Catness Game Studios lo logra plenamente para firmar una estupenda ópera prima. ■



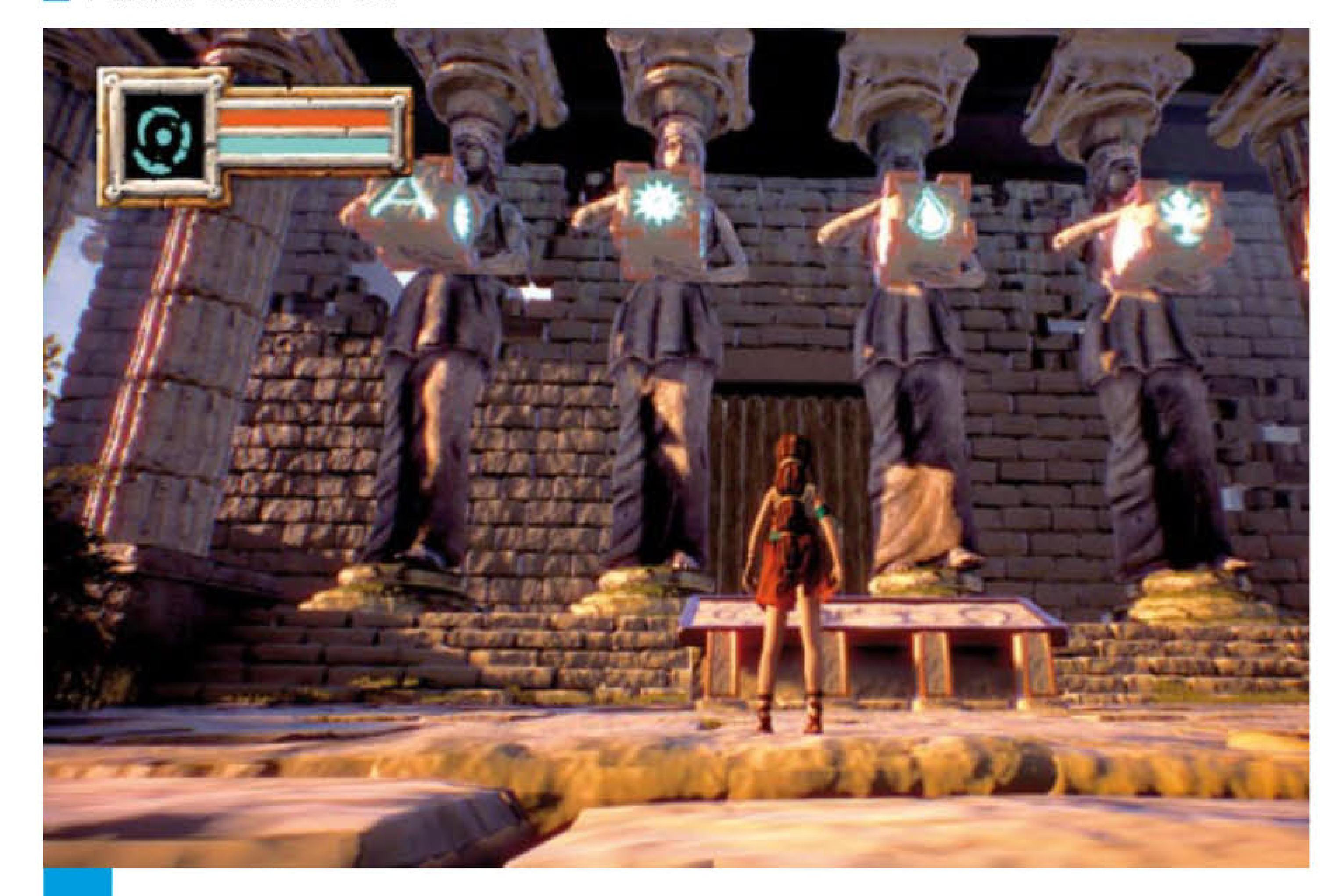
OPINIÓN

En estos tiempos de tutoriales engorrosos, es un placer encontrar un shooter tan directo. No pasará a la historia por sus gráficos, pero te lo pasarás en grande tiroteando gente mientras saltas como una pulga en mitad del hexágono.

79

■ Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4



Khara

UN VIAJE A LA ATLÁNTIDA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
DNA Softworks

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

El mérito de DNA Softworks es enorme. Y *Khara* posee elementos atractivos para los amantes de las aventuras. Por desgracia, ciertos errores en sus mecánicas, y un ritmo irregular, hacen que el resultado final no destaque en su género.

64

Surgido de U-Tad, y desarrollado por el estudio español DNA Softworks dentro de la iniciativa PS Talents, nos llega esta aventura de exploración, puzles y acción ambientada en la Atlántida.

Una recreación de la mitológica ciudad, sumergida, según la leyenda, en las profundidades del océano Atlántico, es el atractivo hogar de la protagonista, Khara. Su origen y su destino, de los que no os vamos a desvelar nada, hacen que la joven tenga por delante una peligrosa misión que requiere de todas sus habilidades. Entre ellas, están las de saltar, trepar, solucionar sencillos rompecabezas y luchar contra algunos enemigos, incluidos unos titanes de gran tamaño.

Una leyenda agridulce

La propuesta de *Khara* disfruta de ideas bien ejecutadas, como ciertos puzles en los que hay que utilizar el poder mágico de la protagonista, que le permite, entre otros, crear un clon de sí misma o solidificar el agua. También nos ha gustado el diseño artístico de los escenarios, varios de ellos realmente inspirados. Sin embargo, la aventura nunca arranca del todo, debido a la falta de cohesión entre los géneros que propone. En las zonas de saltos, el control no es tan preciso como debería; a la hora de combatir, hay una evidente falta de reto, debido a la escasa IA enemiga; y, por último, muchos rompecabezas pecan de ser demasiado evidentes y tradicionales. A esta sensación tampoco ayudan las robóticas animaciones de *Khara*, cuya primera aventura, seguramente, no sea tan majestuosa como esperaba, pero sí ofrece buenos momentos y está repleta de grandes intenciones.

Por **David Alonso** @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



AO International Tennis

POCO QUE VER CON RAFA NADAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Big Ant Studios

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95€
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Tiene la licencia de Nadal y la del Open de Australia en exclusiva, y la jugabilidad no es del todo mala. Sin embargo, tras un par de partidos, se siente simplón, con pocos tenistas reales y modos más vacíos que Wimbledon en un día de lluvia.

60

En enero, se lanzó en algunos mercados *AO Tennis*, un juego que tenía la licencia del Open de Australia, que se disputaba en esas fechas. Sin embargo, estaba a medio cocer y le llovieron los palos.

Ahora, ya sin las prisas de acompañar al citado Grand Slam, llega a Europa una edición mejorada, tanto en digital como en físico. Es el primer juego de tenis que hemos tenido en seis años (aunque este mes también ha salido *Tennis World Tour*, que aún no hemos podido analizar), pero que no os engañe la portada con Rafa Nadal y Angelique Kerber: no tiene los bugs del original, pero sigue siendo un simulador deportivo ramplón, porque la base es la misma, si bien se está mejorando con sucesivos parches.

Peloteos sin profundidad

La jugabilidad se apoya en una barra de potencia de tres colores (rojo-ámbar-verde) que va a asociada al movimiento del jugador y a una retícula que aparece en el otro lado de la pista para calcular dónde poner la bola. Es cumplidora y hay tanto partidos individuales como de dobles, pero su profundidad es escasa. Lo verdaderamente grave es que el juego apenas tiene contenido. Hay algunos tenistas reales, tantos hombres como mujeres, pero la mayoría son inventados para poder rellenar los cuadros de los torneos, y las pistas se reducen a cinco, sin grandes diferencias entre superficies. Hay un editor de tenistas y estadios, pero los modos son muy básicos, especialmente Carrera. El sonido ambiente está logrado y los gráficos cumplen, pero no le pidáis más.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

La nueva aventura de Dillon ofrece los combates más frenéticos hasta la fecha, una versión peculiar de los Mii y una ambientación en el lejano Oeste con sabor a "Mad Max".









Dillon's Dead-Heat Breakers

COMBATIENDO MONSTRUOS EN EL SALVAJE OESTE

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Vanpool

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

La destacada saga de acción y defensa de torres de 3DS regresa con una entrega más variada y rica, en la que los divertidos Mii comparten protagonismo con Dillon, el Relámpago Bermejo. Han pasado cuatro años desde su última aventura, pero el armadillo ha demostrado que sigue estando dispuesto a salvar cualquier pueblo que se encuentre en peligro.

Como de costumbre, nuestro objetivo es derrotar a la horda de monstruos rocosos para proteger las tierras fronterizas con la metrópolis. Esta vez, con el fin de construir un arma muy poderosa que acabe con los enemigos que amenazan el pueblo de nuestro querido Mii.

Reuniendo un ejército de mercenarios

Precisamente, una de las mayores virtudes de este título es incluir estos graciosos personajes, convertidos en una versión animalizada conocida como "amiimal". Durante la aventura, controlamos al nuestro, mientras que los de nuestros amigos y familiares son mercenarios que, una vez contratados, forman parte de las defensas de cada pueblo que ayudamos. Para ello, antes de los combates, es necesario conseguir dinero realizando actividades de toda clase en la metrópolis: disputar carreras, jugar a videojuegos, vender productos en una tienda... Una vez en la acción, tras haber administrado las defensas y mejorado todo lo posible las armas, tenemos que acabar con todo tipo de monstruos rocosos con Dillon, ya sea cuerpo a cuerpo o persiguiéndolos a toda velocidad. Si bien es cierto que esta entrega está más cuidada y ofrece escenarios más detallados, sigue mostrando un esquema repetitivo y cierta sensación de que necesita más actividades para realizar entre combates, pues no todas son igual de divertidas. A pesar de ello, la saga va por muy buen camino.

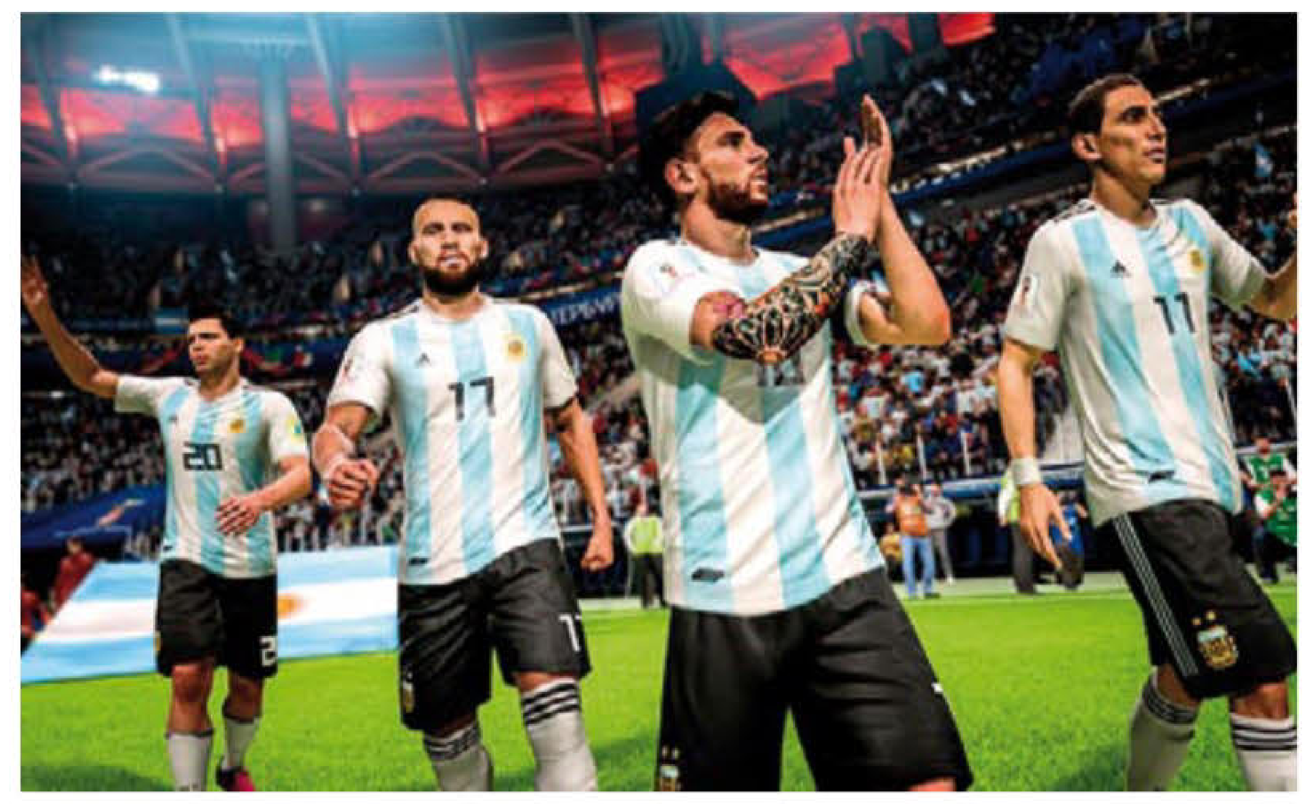


OPINIÓN

Sin duda, se trata de la mejor entrega de la serie, gracias, en gran parte, a sus carismáticos personajes y a los frenéticos combates que ofrece. Seguimos necesitando más cosas que hacer, pero es un buen título para disfrutar en 3DS.

77

Por **Elisabeth López** @EliGamesLife





Tanto las equipaciones como el aspecto y las estadísticas de los jugadores se han actualizado al máximo para ofrecer una realista representación del Mundial de Rusia.

FIFA 18

PS4 | Xbox One | Switch | PC | Gratis

FIFA World Cup 2018 Russia

A partir del 29 de mayo, *FIFA 18* se actualiza de forma gratuita para recrear con todo lujo de detalles el ya cercano Mundial de Rusia.

¡Este año, hay Mundial! Y *FIFA 18* no va a permitir que nos perdamos la emoción de la competición futbolística más apasionante a nivel global. Gracias a este parche gratuito, podemos participar en el torneo con su estructura real, lo que comprende desde la fase de grupos a la final de Moscú. Los doce estadios del torneo, incluido el espectacular Estadio Deportivo Olímpico Luzhnikí, también están presentes, y su diseño es realmente detallado. El mismo cuidado se ha puesto a la hora de representar a las 32 selecciones nacionales clasificadas, entre las que, por supuesto, están las grandes favoritas, como España, Alemania o Francia. Para todas ellas, se han recreado con el máximo detalle las equipaciones oficiales, así como las valoraciones de cada uno de los jugadores, que han sido actualizadas al máximo. Pero las novedades de este DLC no acaban aquí. Ahora, también tenemos la opción de crear nuestro propio Mundial personalizado o, lo que es lo mismo, incluir a cualquier selección nacional que se nos antoje, no sólo a las clasificadas. Por su parte, el modo Ultimate Team también se suma a la fiebre de Rusia 2018 y adapta su mecánica al campeonato, invitándonos a formar nuestra propia plantilla, compuesta por las estrellas que acuden a la cita futbolística. Para dar más ambiente a esta modalidad, se han añadido nuevos iconos, un sistema de química entre futbolistas, incentivos de sobres y artículos dinámicos, que reflejarán en el juego el rendimiento real de los jugadores durante la competición. Por último, los partidos rápidos de FIFA World Cup son la opción ideal para disfrutar de encuentros offline sin pretensiones, pero con la salsa de la ambientación del Mundial. ¡Así sí que es fácil apoyar a la Roja en el camino hacia una nueva gesta!

VALORACIÓN: No podemos más que aplaudir a EA por actualizar gratuitamente *FIFA 18* con motivo del Mundial, en contraste con lo que hacía antes de lanzar un juego independiente a 60 €.

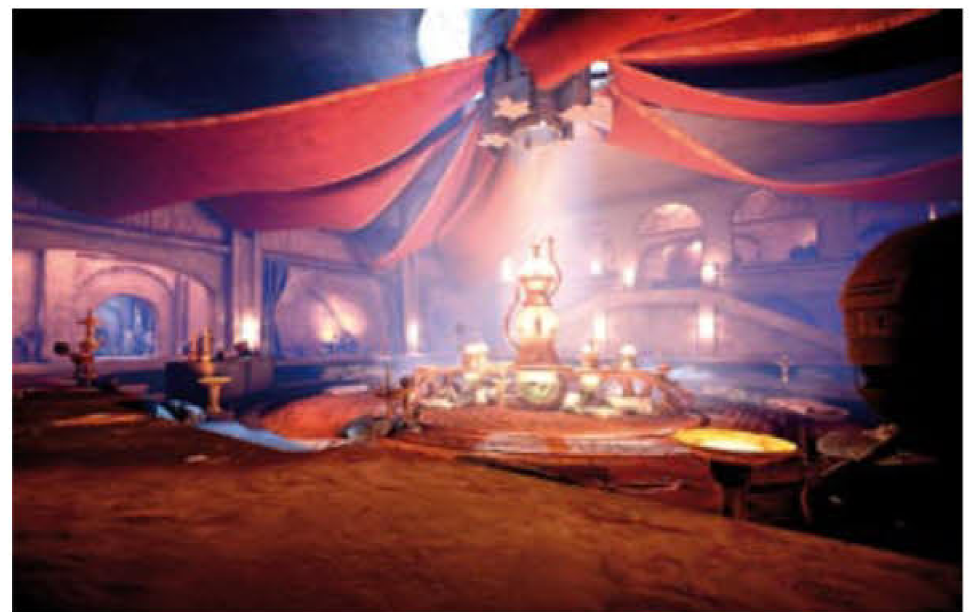
STAR WARS BATTLEFRONT II

La temporada de Han Solo

PS4 | Xbox One | PC | Gratis | 5,63 GB

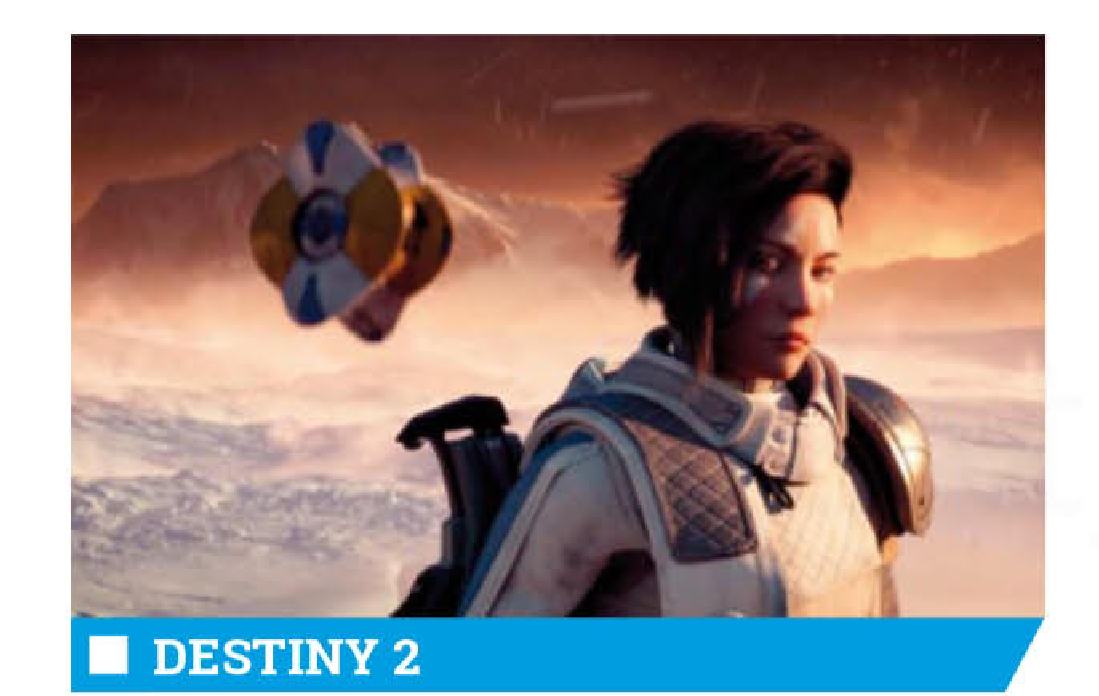
"Han Solo: Una historia de Star Wars", la nueva película de la saga galáctica, inspira gran parte del contenido de esta actualización. Uno de sus extras más emblemáticos es el Palacio de Jabba, un mapa ambientado en la morada del Hutt. Para no desentonar en sus estancias, se han añadido nuevas apariencias basadas en "El retorno del Jedi", que dan un aire diferente a personajes como Leia o Lando Calrissian. Una nueva modalidad, enfrentamiento entre héroes, que propone combates de dos contra dos, y el esperado modo arcade personalizado de asalto de cazas estelares culminan este completo parche, que llega de forma gratuita a todas las plataformas.

VALORACIÓN: Una actualización muy completa, con una sugerente ambientación y que ofrece muchas horas extra de juego sin coste adicional.









DESTINY 2

El Estratega

PS4 | Xbox One | PC | 19,99€

El universo de *Destiny 2* se expande con una nueva historia, de tres horas de duración y protagonizada por la guardiana Ana Bray. También llegan armas y equipamiento exclusivo, nuevos mapas para el Crisol, el estreno de una actividad y la última Guarida para la Incursión Leviatán: Espiral de las Estrellas.

VALORACIÓN: Supera a *La Maldición de Osiris*, pero el precio es algo elevado.



SOMBRAS DE GUERRA

Desolación de Mordor

PS4 | Xbox One | PC | 19,99 € | 1,26 GB

Baranor, el capitán de Minas Ithil, lidera la nueva historia de esta expansión, en la que nos enfrentamos a nueva amenaza orca. Para acabar con ella, contamos con la ayuda de Torvin, un cazador enano, y de mercenarios, que podemos contratar para crear un ejército con el que conquistar la región de Lithlad.

VALORACIÓN: La historia y el nuevo protagonista molan, pero la duración es reducida.



THE ESCAPISTS 2

Dungeons & Duct Tape

PS4 | Xbox One | Switch | PC | 3,99 € | 1 MB

The Escapists 2 no deja de reinventarse. En esta ocasión, y gracias a este DLC, el juego nos invita a escapar de Locke, un enorme castillo medieval. Así, todos los personajes, objetos y decorados cambian de época, no sólo para presumir de una nueva ambientación, sino también para estrenar nuevas mecánicas.

VALORACIÓN: Una excelente vuelta de tuerca a la propuesta "escapista" del juego.

Por **Sergio Martín** @replicante64

DOBLAJES Y TRADUCCIONES

¿POR QUÉ NO SE DOBLAN Y TRADUCEN TODOS LOS JUEGOS?

Abordamos el eterno debate relacionado con la traducción y el doblaje de los juegos que llegan a nuestro territorio, repasando los problemas a los que se enfrentan las compañías a la hora de realizar dicha tarea.

Muchos de vosotros os preguntáis por qué no se traducen o, incluso, localizan completamente a nuestro idioma todos los juegos que llegan a nuestro país. Es un tema que ha sido objeto de debate durante muchos años y que vamos a tratar de abordar con todo tipo de datos, detalles a tener en cuenta sobre su proceso, costes e información adicional, para que sepáis todo lo que hay detrás de él... y del riesgo y esfuerzo que supone para los distintos estudios y compañías.

Los problemas principales

Detrás de cada traducción y, más todavía, de cada proceso y trabajo de doblaje, existe una carga de trabajo muy importante. Traducir un juego no es tan simple como puede parecer, y no consiste únicamente en traducir el texto original a nuestro idioma. Más allá de esta parte, que sin duda es la más importante, igualmente es necesario realizar otros ajustes que también llevan su tiempo y acarrean costes adicionales. Uno tiene que ver con la reprogramación del código, que, además, en algunos casos, se convierte en una tarea ardua, como cuando es necesario reelaborar las texturas de las partes de los fondos en los que aparece algún texto, por ejemplo. Por otro lado, y si se quiere efectuar una buena labor de traducción, también es necesario testear el código en cada uno de los idiomas correspondientes. Un proceso que puede ser más o menos costoso (como casi todo) en función de la cantidad de texto dispuesta en cada título. Y, si traducir un juego conlleva todo este trabajo, cuando llega la hora de doblarlos, los problemas, tareas y costes se disparan. Así, de entrada, para doblar un título, es necesario contratar a un estudio de doblaje, con todo lo que eso implica: alquiler de sala de grabación, contratación de actores (que, en algunos casos, llegan a ser específicos para determinados personajes), preparación y adaptación del guión original, etc. Un trabajo al que, posteriormente, hay que añadir el correspondiente testeo (interno y externo), los siempre arduos procesos de aprobación y sumisión y otras tareas más que dilatan la extensión en el tiempo y, como consecuencia, incrementan su coste final.

Una vez explicado todo esto (aunque de manera simplificada, porque daría mucho de sí), llega la hora de poner precio a estos trabajos de localización. Unas cantidades que, eso sí, son muy variables, porque dependen mucho de la calidad que se quiera alcanzar, dado que, como en todo, existen grandes diferencias a la hora de contratar a unos traductores u otros, »

JUEGOS ACTUALES QUE MERECÍAN TRADUCCIÓN



PERSONA 5

Esta genial banda de ladrones ha dejado uno de los RPG mejor puntuados de la historia en Metacritic: 93. Por desgracia, ejemplifica como ningún otro por qué no se traducen más títulos a nuestro idioma. ¿Sabéis lo que ha vendido en nuestro país? Menos de 8.000 unidades...



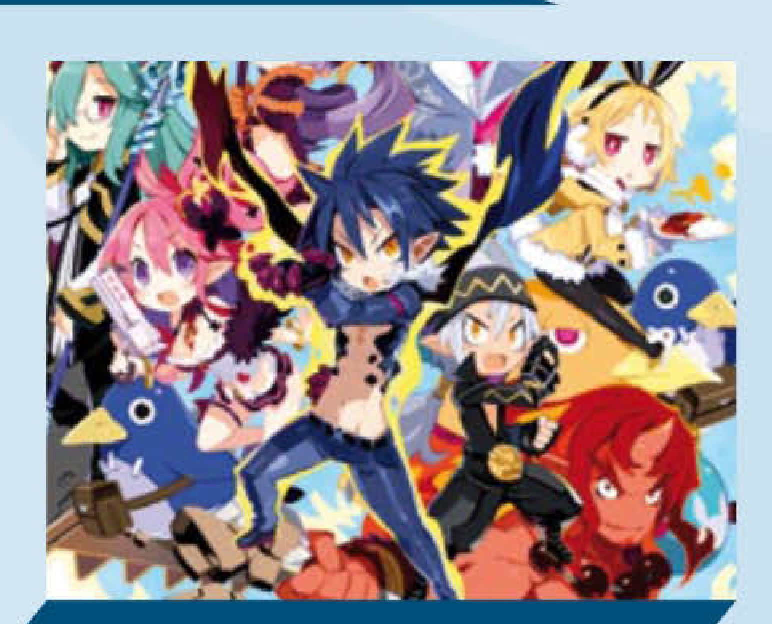
YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Esta saga, que cuenta ya con infinidad de entregas, siempre ha recibido unas críticas verdaderamente favorables, tanto en nuestro territorio como en el resto de los mercados occidentales. Pero, comercialmente, sigue siendo un título de culto.



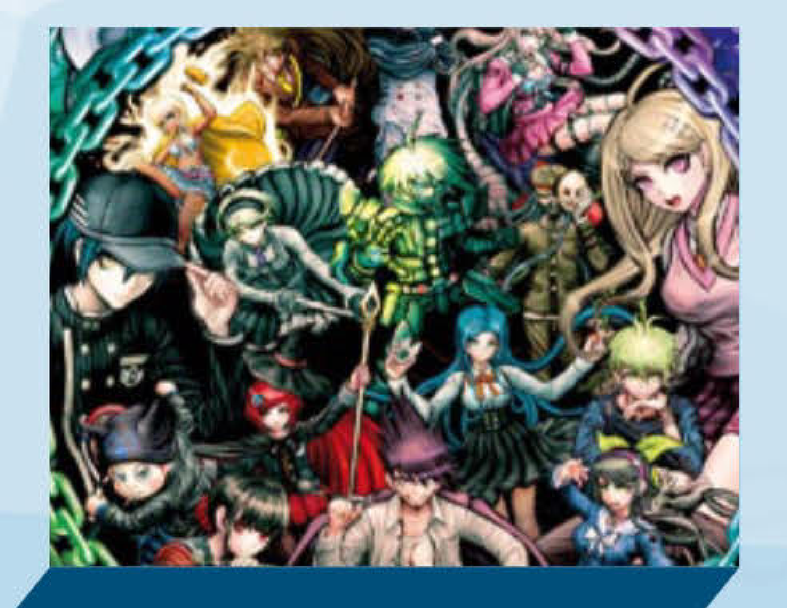
OKAMI HD

Una nueva ocasión de poder disfrutar de las andanzas de Amaterasu en nuestro idioma y otro chasco que nos hemos llevado. Uno de los mejores juegos de su género de los últimos años (o de la última década, si nos apuráis) sigue sin vender lo suficiente como para llegar traducido.



DISGAEA 5

Muchos hemos perdido la esperanza de llegar a disfrutar alguna vez en nuestro país de una entrega localizada perteneciente a esta desconocida, pero extraordinaria, saga de rol táctico. Y eso que Bandai Namco suele hacer el esfuerzo de traducir la inmensa mayoría de sus títulos.



DANGANRONPA V3: KILLING HARMONY

Esta nueva entrega de esta saga de culto "de libro" es tan absorbente y cautivadora como era de esperar. Y, dada la trascendencia que poseen los incontables textos incluidos en dicha novela visual de Spike Chunsoft, si no te defiendes en inglés, mal asunto.



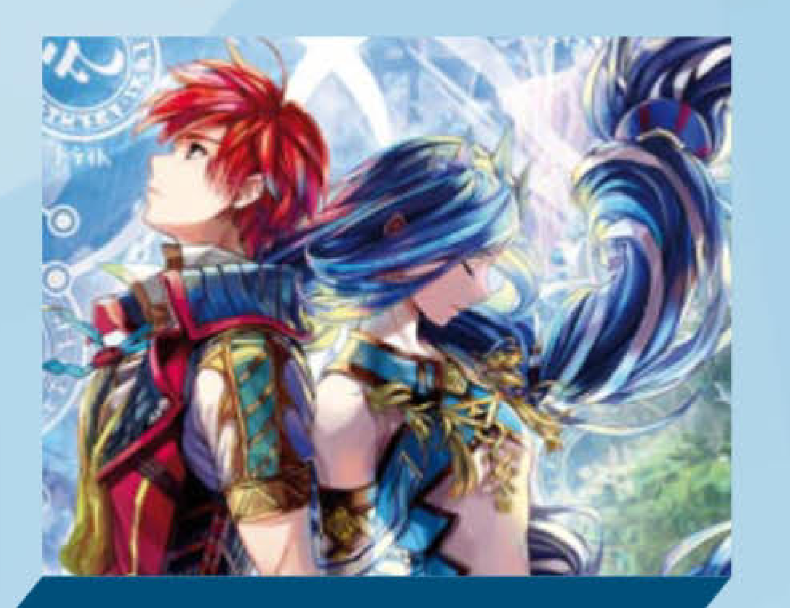
GOLF STORY

El caso de este action RPG de la vieja escuela va un paso más allá en relación al resto de títulos plasmados en este cuadro. Ya no sólo merecía una traducción a nuestro idioma, sino también el hecho de haber aparecido en formato físico, y no sólo en digital como ha llegado.



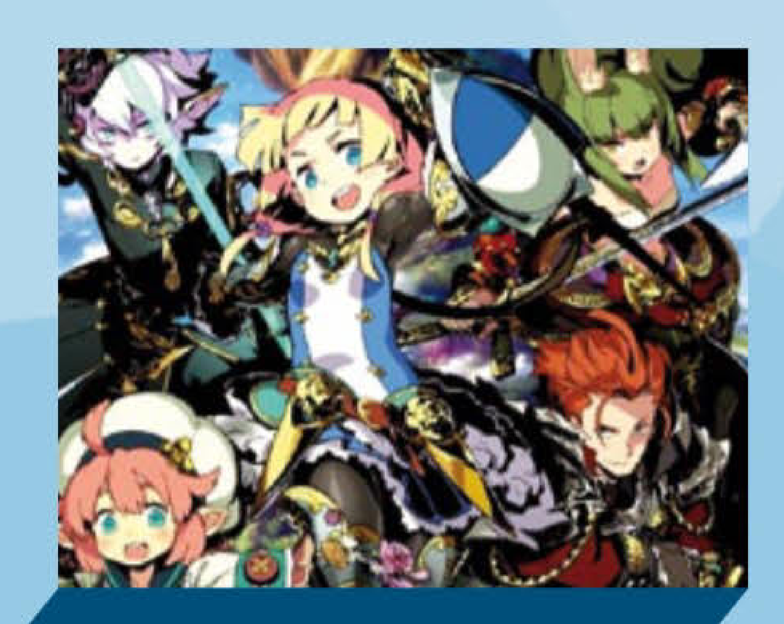
RADIANT HISTORIA: PERFECT CHRONOLOGY

Segunda oportunidad perdida para este gran RPG de Nintendo 3DS... aunque es justo afirmar que la entrega original aparecida para DS ni tan siquiera llegó a nuestro territorio. Una aventura que poco tiene que envidiar a los grandes clásicos del género.



YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

Sin ser ni de cerca la mejor entrega de esta veterana serie, *Ys VIII* es una obra de talante rolero que rezuma ese aroma a clásico que tanto cuesta encontrar en nuestros días. Una producción que, milagrosamente, llegó a nuestro territorio... ¡incluso en su edición para PS Vita!



ETRIAN ODYSSEY V: BEYOND THE MYTH

Pocos títulos, ya no sólo de Nintendo 3DS, sino de cualquier otro formato, pueden competir dentro del género de los RPG de naturaleza dungeon crawler con esta saga de Atlus. Una pena que, al ser tan densa, el no dominar el inglés sea una barrera.



YAKUZA KIWAMI

Se da la paradoja de que es un remake de la entrega original de 2006 para PS2, que sí contó con textos en castellano. Sin embargo, la traducción era penosa y, dada la adición de mucho contenido nuevo, Sega lo sacó en inglés (también desaparecieron las voces anglófonas de 2006).



BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

Esta adaptación del conocido manganime creado por Kentaro Miura se encuentra entre las obras recientes más brillantes de todas las producidas por esa máquina de crear hack 'n slash que es Omega Force. Tan visceral como adulto y entretenido.



STEINS GATE 0

Una de las mejores novelas visuales de las que se han dejado ver durante los últimos tiempos llegó, cómo no, sin traducción. Seguro que no sucede, pero, si alguna compañía se animara a lanzar una recopilación de todos sus episodios con subtítulos en español, sería maravilloso.

LOS DOBLAJES MÁS RECORDADOS



METAL GEAR SOLID

Esta obra maestra de Konami (quién te ha visto y quién te ve...) quedará en el recuerdo por mil y un motivos diferentes. Y uno de los principales fue el ejemplarizante doblaje de Snake por parte de Alfonso Vallés. Una interpretación que quedará para la posteridad.



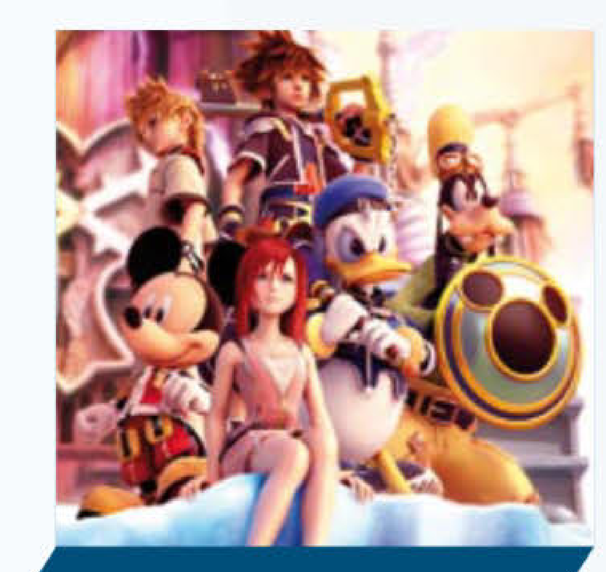
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Manolo Lama y Paco González se convirtieron en los comentaristas de esta entrega del exitoso simulador de fútbol de EA Sports. Un título que marcó un antes y un después en el doblaje profesional de títulos de corte deportivo.



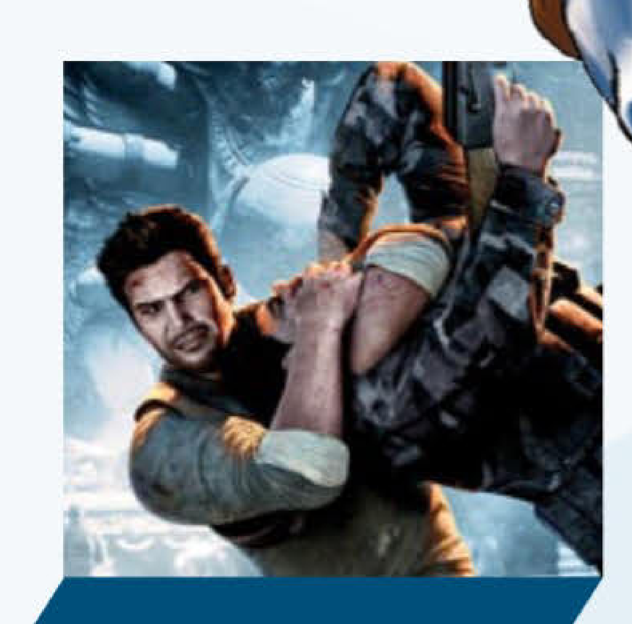
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Hasta la tercera no fue la vencida. Tras dos primeras entregas llenas de humor y perfectamente traducidas a nuestro idioma, LucasArts quiso ir un paso más allá con *The Curse of Monkey Island* y realizó una labor de doblaje magnífica.



KINGDOM HEARTS II

Square Enix lo bordó con la segunda parte de este gran action RPG. Un título que gozó de un doblaje inmejorable (Neri Huralde interpretando a Kairi, Adolfo Moreno a Sora y Jorge Saudinós a Riku)... que no fue contemplado en las recientes reediciones en HD.



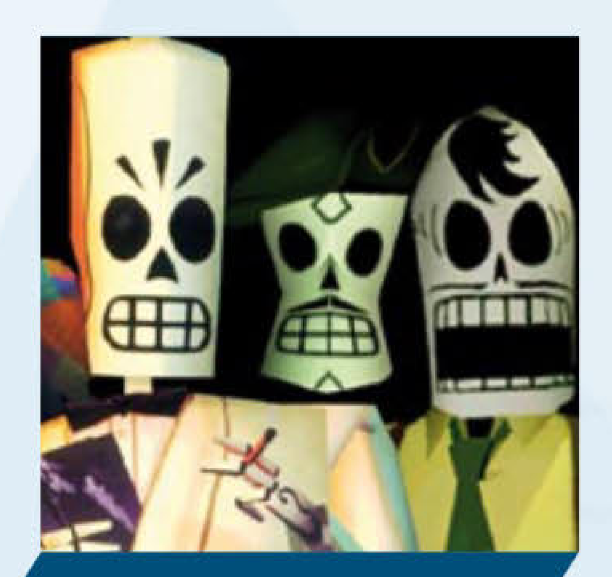
UNCHARTED 2

La segunda parte de la serie de Naughty Dog supuso una revolución en muchos sentidos, entre ellos su apartado sonoro. Y es que la localización que recibió fue apoteósica, con Roberto Encinas dando lo mejor de sí mismo en el papel de Nathan Drake.



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Rocksteady rompió moldes con esta obra, cuyo sistema de combate ha sido clonado hasta la saciedad. Pero pocos recuerdan el gran doblaje que incorporó, en el que destacaba la labor de José Padilla interpretando al Joker. Memorable.



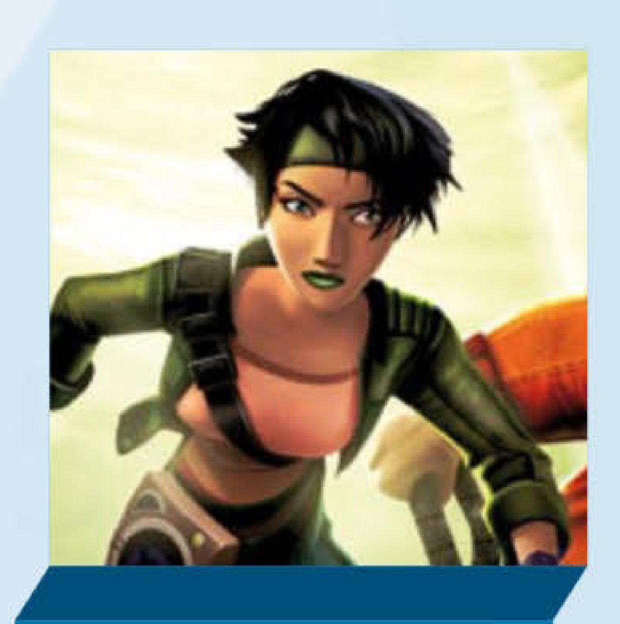
GRIM FANDANGO

Manny Calavera fue el protagonista de una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. Un título que, afortunadamente, apareció en España completamente localizado. Destacaba el trabajo efectuado por Richard del Olmo como Manny.



THE LAST OF US

Otra de las sagas de Sony que, entre sus muchas virtudes, atesoran una gran localización al castellano. Lorenzo Beteta (Joel), María Blanco (Ellie) y Conchi López (Tess) encabezaron un doblaje que, para muchos, es de los mejores jamás realizados.



BEYOND GOOD & EVIL

Esta fantástica aventura de Ubisoft (saga que regresará muy pronto) fue una de las primeras de dicha compañía en ser localizadas por completo al español. Y se nota que se puso mucho empeño en la tarea, dado que el resultado de dicho trabajo fue excelente.



GOD OF WAR

Uno de los candidatos a mejor juego de 2018 ha demostrado que los títulos para un solo jugador dotados de una historia magnífica siguen gozando del apoyo del público. Y dicha historia ha sido localizada de manera brillante, con grandísimas interpretaciones.

» estudios y compañías de grabación, etc. Nosotros vamos a centrarnos en los títulos doble y triple A, que son los que mayor repercusión y demanda tienen en este sentido. ¿Sabéis cuánto cuesta doblar un RPG o un sandbox que posea una carga de diálogos muy importante? Entre 120.000 y 200.000 euros, aproximadamente. Si nos vamos a una aventura de acción con una historia relativamente densa, los costes se sitúan más o menos en la mitad. Insistimos en que todo depende del tipo de juego que se desee doblar, de la cantidad de trabajo que traiga consigo y, por supuesto, del nivel de calidad que se desee alcanzar. Pero es difícil bajar de los 20.000 euros a la hora de afrontar un doblaje en condiciones. ¿Y qué pasa con las traducciones? Pues que se trata de un terreno mucho más escabroso, porque, en este caso, los costes son increíblemente variables en función de múltiples aspectos: el volumen de texto que traducir, los márgenes de tiempo establecidos, la calidad de dicha traducción, la complejidad del proceso en sí (es decir, si es necesario reprogramar el código original), lo técnico que sea el lenguaje utilizado... Hablamos desde tener que invertir unos pocos cientos de euros hasta varios miles; así de sencillo. Hasta tal punto es así que han llegado a darse casos en los que, empleando ciertas herramientas de middleware o, incluso, la ayuda de ciertas comunidades de fans, ciertos títulos han llegado a salir traducidos apenas sin coste alguno para el estudio o la compañía editora. Pero claro, hablamos de excepciones... y, en ciertos casos, la calidad de esa traducción ha dejado bastante que desear.

Un alto coste para nuestro mercado

Otro de los factores que hay que tener en cuenta es que el doblaje y la traducción de los textos a nuestro idioma, el castellano (que no español), es un trabajo específico para nuestro país, en la inmensa mayoría de los casos. Como es lógico, si se realizara un trabajo a nivel global entre nuestro mercado y el de los demás países de habla hispana, los costes serían más asumibles. Pero, desgraciadamente, y como ya se ha demostrado más de una vez, es-



LA GUÍA DE TEXTOS DE ZELDA: OCARINA OF TIME

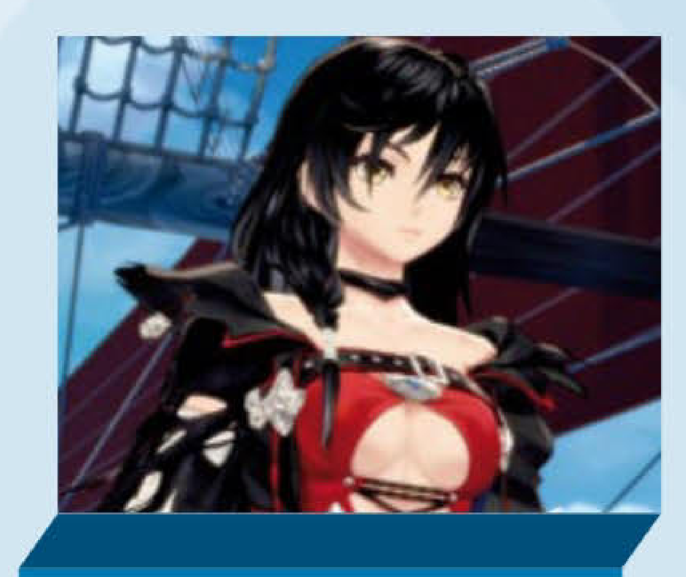
Puede que estemos ante el caso más famoso de todos los que tienen que ver con la falta de traducción de textos. El que, para muchos, es el mejor juego de la historia llegó a nuestro país en perfecto inglés. Y, a pesar de los esfuerzos de Nintendo España por "parchear" dicha situación, lo cierto es que la guía de textos (que no guía del juego como tal) con la que venía de serie el cartucho no fue remedio suficiente.

ta posible solución no es una opción. Y, si no, recordad la que se montó en su día con juegos como *Halo 2* y su doblaje en "español neutro" (desdeñada para su remake) o las lamentables traducciones de los títulos de Telltale, que, aparte de estar plagadas de bugs, también suelen estar en "español neutro". En fin: no es tan sencillo traducir o doblar juegos: requiere mucho esfuerzo y dinero. Y, cuando las expectativas de venta no son elevadas, la opción se descarta desde el principio. La fórmula que usan las compañías es sencilla: "Para recuperar los costes de traducción, tengo que vender "x" unidades más de las que vendería sin traducir. ¿Creo que las voy a vender?". Cuando la respuesta es "no", el juego no se traduce... ■

TRADUCCIONES AL CASTELLANO COMERCIALMENTE INFRUCTUOSAS

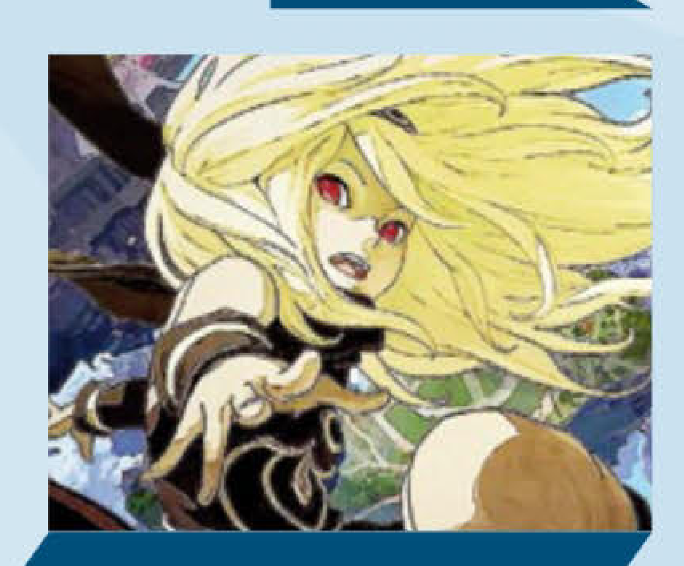
DISHONORED LA MUERTE DEL FORASTERO

Si ya *Dishonored 2* no fue precisamente un éxito en ventas, este episodio independiente tampoco es que haya despuntado. ¿Cómo puede ser que un juego tan bueno sólo haya conseguido vender 2.000 unidades?



TALES OF BERSERIA

Otro sensacional título, un RPG en este caso, que se ha quedado bastante lejos de lo que cabría esperar, dada su calidad: 4.500 juegos vendidos. Algo bastante incomprensible, teniendo en consideración que es una franquicia con solera.



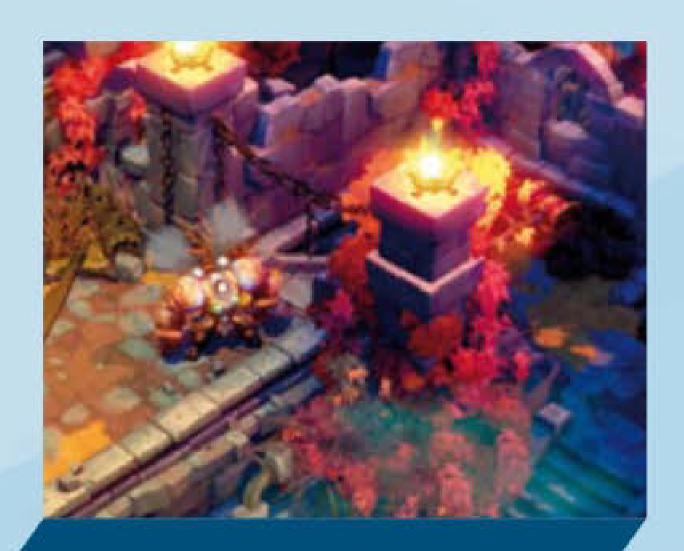
GRAVITY RUSH 2

Ni la gran maquinaria de Sony ha conseguido animar las ventas de la segunda parte de las aventuras de Kat. Algo más de 7.000 poseedores de PS4 disfrutaron en nuestro país de esta inspirada aventura, una cifra del todo ridícula.



PROJECT X ZONE 2

Este RPG de Bandai Namco demuestra a las claras que el hecho de unir en un mismo título una amplia (o desmedida incluso) cantidad de personajes muy conocidos no garantiza su éxito en las tiendas españolas. Sólo vendió 4.000 unidades.



BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Desafortunadamente, este más que notable RPG de desarrollo clásico ha pasado sin pena ni gloria... a pesar de recibir críticas bastante favorables. De hecho, sólo lo han disfrutado unas 1.500 personas en España.



THE SURGE

Y, aproximadamente, esa misma (y escasa) cantidad de jugadores son los que también se han animado a adentrarse en el desafiante mundo de *The Surge*, claramente inspirado en *Dark Souls* en cuanto a mecánicas y desarrollo se refiere.

DOBLAJES Y TRADUCCIONES MEDIOCRES



ARIZONA SUNSHINE VR

La de veces que nos hemos podido reír escuchando el lamentable doblaje en nuestro idioma (el inglés es bastante más digno) que incluye este shooter. Es tan malo que es casi obligado escucharlo, aunque sea una vez.



JUEGOS DE TELLTALE GAMES

Hace años, tenía un pase, por aquello de tratarse de producciones muy indies, pero eso ya no cuela. Los títulos de Telltale Games deben mejorar mucho en cuanto al nivel de sus traducciones se refiere, muy mediocre.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1al 30 de abril. Datos cedidos por GFK.

God of War fue el juego más vendido del mes de abril con muchísima diferencia. El volumen de unidades fue tal que entraron en la lista sus tres versiones: la estándar, la limitada y la coleccionista.

JUEGOS

1	**God of War**	PS4
2	**Far Cry 5**	PS4
3	**FIFA 18**	PS4
4	**Super Mario Odyssey**	Switch
5	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
6	**God of War Edición limitada**	PS4
7	**Splatoon 2**	Switch
8	**Assassin's Creed Origins**	PS4
9	**God of War Edición coleccionista**	PS4
10	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch





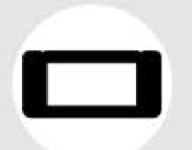

PLATAFORMAS

PS4

1 **God of War**
2 Far Cry 5
3 FIFA 18
4 God of War (Edición limitada)
5 Assassin's Creed Origins

Xbox One

1 **Far Cry 5**
2 Call of Duty: Advanced Warfare
3 PlayerUnknown's Battlegrounds
4 FIFA 18
5 Sea of Thieves

Switch

1 **Super Mario Odyssey**
2 Mario Kart 8 Deluxe
3 Splatoon 2
4 Zelda: Breath of the Wild
5 Nintendo Labo: Kit Variado

PS3

1 **FIFA 18**
2 Pro Evolution Soccer 2018
3 Grand Theft Auto V
4 Dragon Ball Xenoverse
5 NBA 2K18

Xbox 360

1 **FIFA 18**
2 Pro Evolution Soccer 2018
3 Grand Theft Auto V
4 NBA 2K18
5 LEGO Marvel Vengadores

3DS

1 **Pokémon Ultrasol**
2 Mario Kart 7
3 Pokémon Cristal
4 Yo-Kai Watch 2: Mentespectros
5 Mario Party: Island Tour

PS Vita
1 **Minecraft**
2 Velocity 2X: Critical Mass Edit.
3 God Eater 2: Rage Burst
4 Sword Art Online: Hollow Real.
5 J-Stars Victory VS+

PC

1 **Los Sims 4**
2 World of Warcraft: Battle for Az.
3 Trials Fusion
4 Destiny 2
5 World of Warcraft: Legion

En **otros países**

JAPÓN

Del 12 al 18 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

No tiene el estatus de Link o Mario, pero, aun así, Kirby tiene su público. Su nueva aventura para Switch alcanzó las 225.566 unidades en su primera semana en Japón.

1 **Kirby Star Allies** Switch
2 Attack on Titan 2 PS4
3 Attack on Titan 2 Switch
4 Splatoon 2 Switch
5 Hokuto ga Gotoku PS4

REINO UNIDO

Del 11 al 17 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

La saga *Burnout* es muy querida entre los amantes de la conducción arcade, y la remasterización de *Paradise* se estrenó con 11.909 unidades en PS4 y 3.425 en One.

1 **Burnout Paradise Remastered** PS4
2 Kirby Star Allies Switch
3 Mario Kart 8 Deluxe Switch
4 FIFA 18 PS4
5 S. Mario Odyssey Switch



EE.UU.

Del 11 al 17 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

Kirby vendió 107.235 unidades en EE.UU. en su primera semana, en la cual el top 5 estuvo copado por juegos de Switch, todo un logro para Nintendo.

1 **Kirby Star Allies** Switch
2 Mario Kart 8 Deluxe Switch
3 Super Mario Odyssey Switch
4 Zelda: Breath of the Wild Switch
5 Splatoon 2 Switch

VUESTROS **FAVORITOS**


1 **God of War**
PS4


2 **Fortnite: Battle Royale**
PS4 - Xbox One - PC

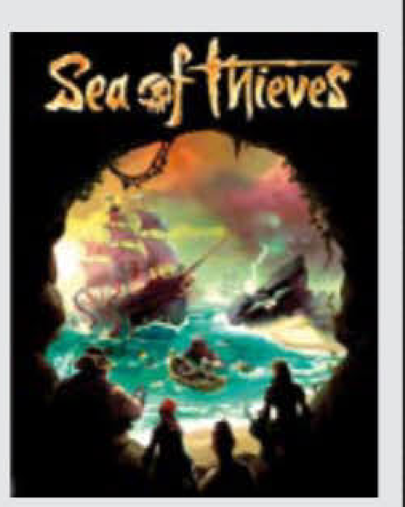

3 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC


4 **Red Dead Redemption**
PS3 - Xbox 360


5 **Yakuza 6: The Song of Life**
PS4

TU OPINIÓN CUENTA Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados a:  **www.facebook.com/hobbyconsolas**

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 **1** **DK Country: Tropical Freeze** Switch	 **2** **Detective Pikachu** 3DS	 **3** **A Way Out** PS4 - Xbox One - PC	 **4** **Nintendo Labo: Kit Robot** Switch	 **5** **Sea of Thieves** Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	87 / 100 *« Conserva toda la frescura del original, aunque no aporta nada realmente nuevo »*	78 / 100 *« Carece de dificultad y es repetitivo, pero el humor del detective Pikachu lo resuelve »*	85 / 100 *« Su voluntad de ofrecer algo diferente durante todo el juego es digna de aplauso »*	- / 100 *« Las experiencias de Labo no son juegos tradicionales, pero logran sorprender »*	7,8 / 100 *« Tiene un encanto especial, aunque el contenido actual resulta muy escaso »*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *« Es más accesible con Funky, pero eso no reduce la dificultad de los formidables saltos »*	8,2 / 10 *« Ofrece una experiencia basada en el universo Pokémon que ojalá se repita pronto »*	8,3 / 10 *« Se siente como la que podría haber sido la evolución de los juegos de Telltale »*	7,3 / 10 *« Para niños, es la fantasía de ser un robot; para adultos, le falta algo más »*	7 / 10 *« Necesita más profundidad, pero su cooperativo es un buen punto de partida »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *« Esta versión para Switch lo reivindica como un fantástico plataformas »*	7,25 / 10 *« Hemos disfrutado con su mundo lleno de Pokémon a través de un Pikachu gruñón »*	7 / 10 *« Dada la debilidad de la jugabilidad en ocasiones, su valentía no resulta suficiente »*	- / 10 *« La diversión acaba cuando terminas de construirlo: este kit es un fiasco »*	7 / 10 *« Es como un parque acuático, con sus piratas y el hecho de ser mejor con amigos »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *« Un fantástico plataformas que tira de creatividad y de un diseño desafiante »*	7 / 10 *« Es sencillo y no resulta muy variado, pero sus personajes y su tono lo compensan »*	6 / 10 *« Su cooperativo merece la pena... en los pocos momentos destacados que deja »*	7 / 10 *« Por ahora, Labo es una gran herramienta de creación, más que un juego »*	6 / 10 *« Por ahora, es un juego vacío que se puede disfrutar con amigos unas horas »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	6 / 10 *« Quizá Pikachu no sea un gran ratón detective, pero es un compañero genial »*	6 / 10 *« Muestra un gran compromiso con un arte perdido como el de la pantalla partida »*	- / 10 *No disponible*	7 / 10 *« La idea de hacer amigos es genuina, pero no se aprovecha todo su potencial »*
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	33 / 40	- / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**90**	**74**	**72**	**72**	**70**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**


1 PS4
Spider-Man
El Hombre Araña trepará y se balanceará como nunca en una vasta y espectacular recreación de Manhattan.
FECHA 7 de septiembre


2 PS4 - Xbox One - PC
Shadow of the Tomb Raider
Lara Croft se enfrentará al apocalipsis maya y a la negra jungla en este juego.
FECHA 14 de septiembre


3 PS4 - Xbox One
Red Dead Redemption II
Rockstar nos hará sentir como verdaderos forajidos en esta ambiciosa aventura.
FECHA 26 de octubre

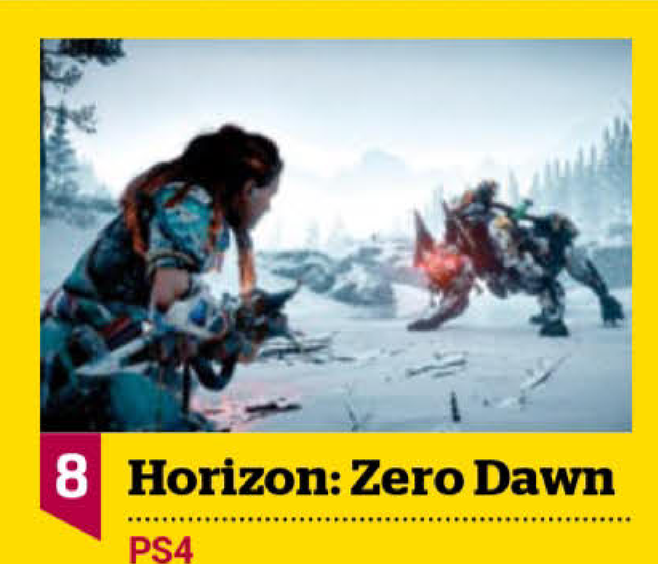

4 PS4 - Xbox One
Spyro: Reignited Trilogy
Una de las sagas más queridas de los 90 reavivará su llama con este remake.
FECHA 21 de septiembre


5 PS4
The Last of Us: Part II
Naughty Dog sigue trabajando en la secuela más esperada de la generación.
FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 Sea of Thieves
Xbox One - PC


7 Far Cry 5
PS4 - Xbox One - PC


8 Horizon: Zero Dawn
PS4


9 Ni no Kuni II: El renacer de un reino
PS4 - PC


10 Assassin's Creed Origins
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

ANDROIDES Y CÍBORGS

Habituales del género de la ciencia ficción, las máquinas hechas a imagen y semejanza del ser humano han dado mucho juego, poniendo sus habilidades al servicio del entretenimiento virtual.



9



7



10



8



6

10 T2: The Arcade Game

También llamado *Terminator 2: Judgment Day*, según la versión, este arcade de disparos se inspiraba en la célebre película protagonizada por Arnold Schwarzenegger. A medida que la pantalla iba haciendo scroll lateral, había que acribillar a balazos a hordas de robots y, en última instancia, al temible T-1000, para salvar a John Connor.

- **CONSOLA** Arcade - MD - SNES
- **COMPAÑÍA** Midway
- **AÑO** 1991

9 Robocop

Otro cíborg hollywoodiense que impartió su justicia en la industria de los videojuegos fue Robocop. Desarrollado por Data East para recreativas y adaptado por Ocean a otros sistemas, este juego de acción nos enfrentaba a niveles 2D en los cuales debíamos disparar a cuantos criminales nos salieran al paso. También incluía fases de bonus en primera persona.

- **CONSOLA** Arcade - NES - MSX...
- **COMPAÑÍA** Data East
- **AÑO** 1988

8 Far Cry 3 Blood Dragon

Rex Colt, un sargento cibernético, protagonizó este peculiar spin-off, que se ambientaba tras una guerra nuclear y tenía referencias a los años 80 para aburrir. La inevitable estética rosácea presidía un desarrollo por el que desfilaban dragones de sangre, serpientes de neón y otras fieras tecnológicas.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 262** 80

7 Mega Man Legacy Collection

Capcom es una de las third parties que más iconos han dado a la industria, y el más veterano de todos es Mega Man, nacido en NES. Por eso, este recopilatorio incluyó los seis juegos que protagonizó en la mítica consola de 8 bits. Luego, uno de sus padres, Keiji Inafune, intentó hacerle un clon, Mighty No. 9, pero resultó ser una chatarra...

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - Switch
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2015

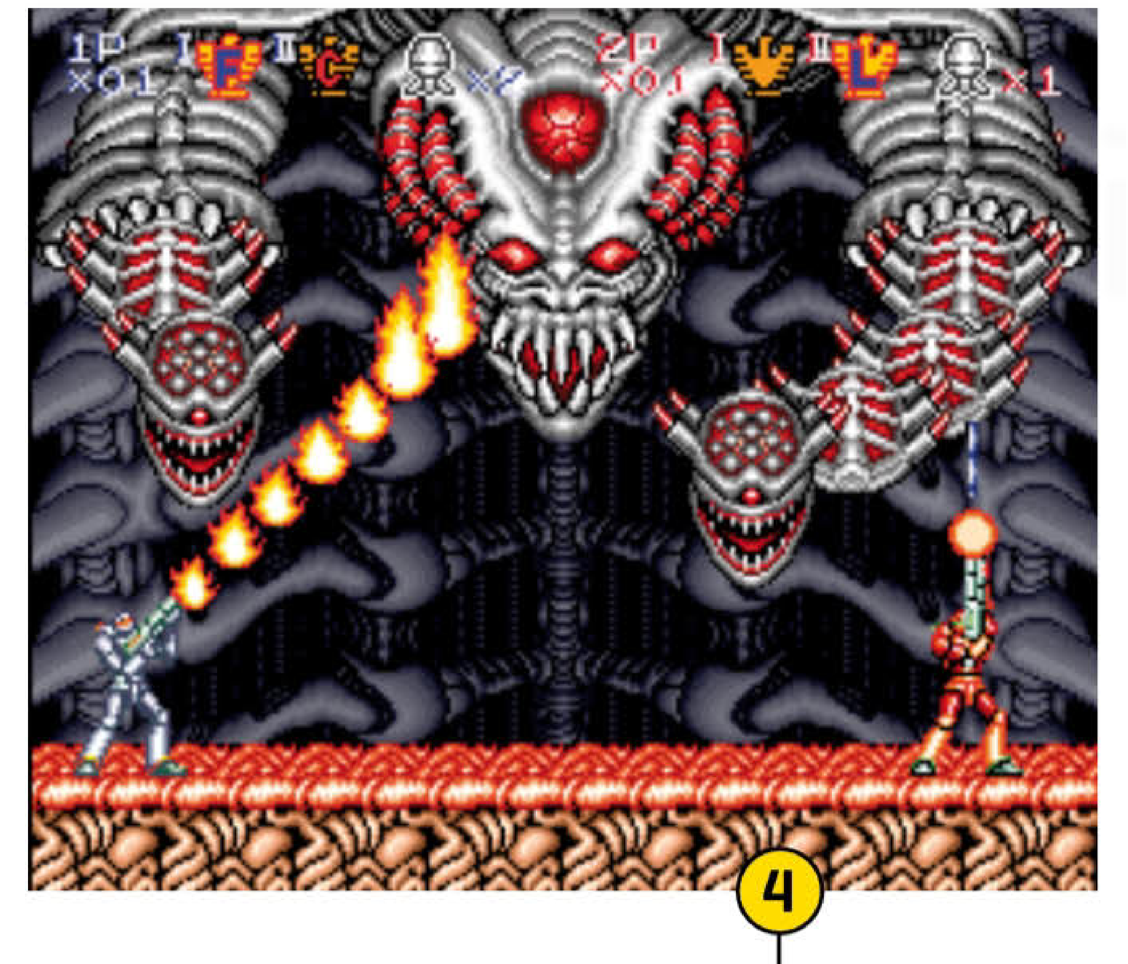
6 Binary Domain

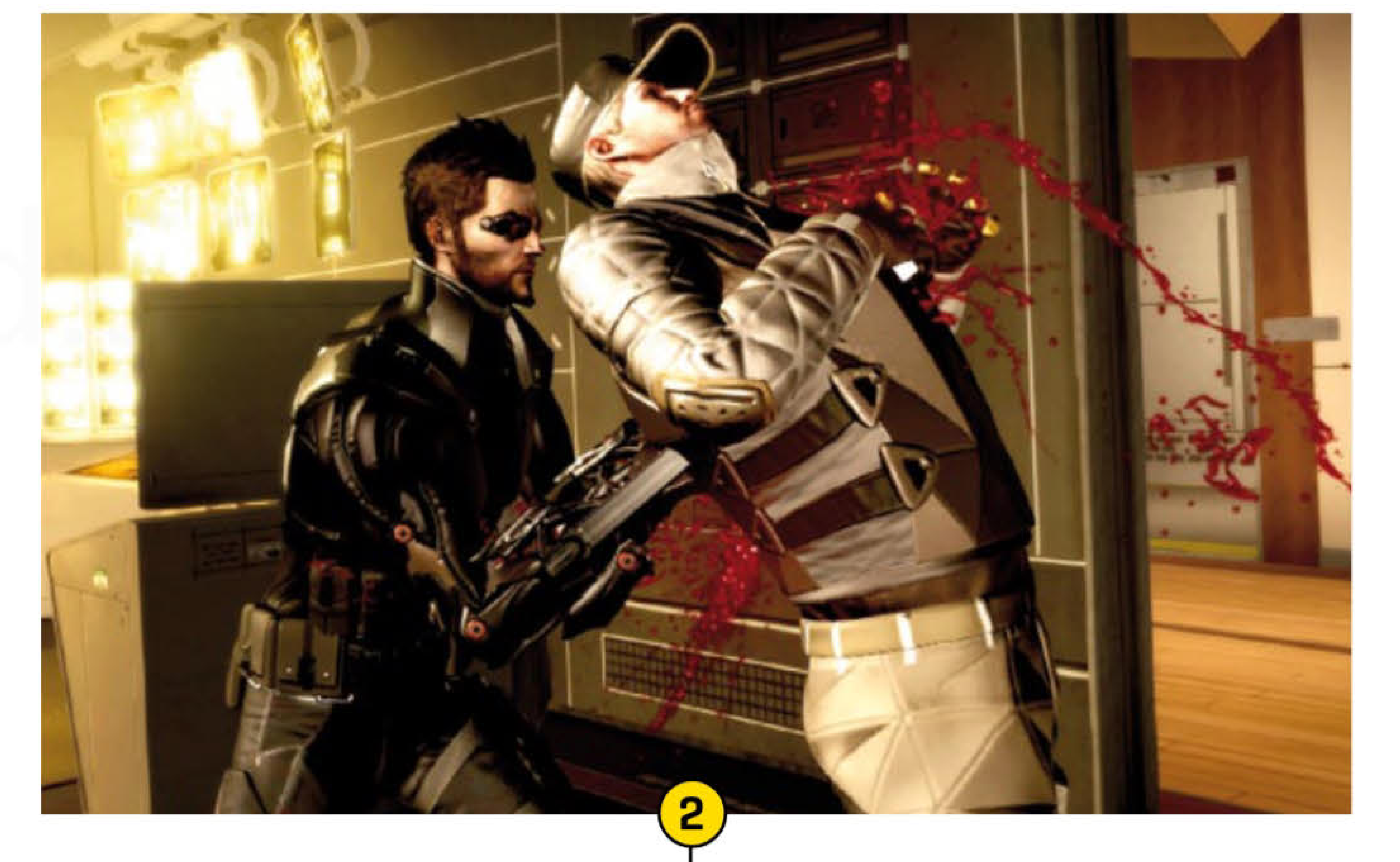
Toshihiro Nagoshi tiene un don para hacer juegazos... y que el gran público no sepa apreciarlos. *Yakuza* es el paradigma, pero también está este shooter en tercera persona, ambientado en Tokio en el año 2080 y en el que había que enfrentarse a una rebelión de robots humanoides y tomar ciertas decisiones morales.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 247** 80









5

Metal Gear Rising Revengeance

Quizá Raiden no convenciera a muchos en *Metal Gear Solid 2*, pero, tras su conversión en cíborg, recibió una segunda oportunidad en forma de hack and slash, y los tajos de su katana no pudieron ser más certeros. Además, Platinum Games también lanzó un DLC para jugar con Grey Fox, el cíborg ninja "primigenio".

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 259** 85

4

Super Probotector Alien Rebels

Debido a la censura alemana, *Contra III* sufrió importantes modificaciones visuales en su llegada a Europa, y la más importante es que sus dos protagonistas, Bill y Lance, fueron sustituidos por cíborgs. Pese a ello, la guerra contra los alienígenas era igual de espectacular que en las otras versiones del juego.

- **CONSOLA** SNES
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 14** 94

3

Detroit Become Human

Kara, Connor y Markus, los tres protagonistas de este drama interactivo con múltiples ramificaciones narrativas, son androides que viven desde diferentes perspectivas el conflicto que se desata cuando los de su clase, fabricados para ser "esclavos", empiezan a sentir emociones.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Quantic Dream
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 323** 92

2

Deus Ex: Human Revolution

Tras un ataque terrorista, Adam Jensen sobrevivió a la muerte gracias a una serie de implantes cibernéticos... que lo convirtieron en un paria para muchos miembros de una sociedad que recelaba de los aumentados. Aun así, eso le permitió tener todo tipo de habilidades de infiltración y acción en esta gran aventura.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Wii U
- **COMPAÑÍA** Eidos Montreal
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 240** 90

1

NieR Automata

Nacidos de la alocada mente de Yoko Taro, los androides 2B, 9S y A2 protagonizaron este RPG, en el que lo mismo combatíamos a espadazos como en un hack and slash que a disparos como en un matamarcianos. Añadid a eso cambios de 3D a 2D y una historia que requería jugar varias veces para entenderla en toda su genial dimensión.

- **CONSOLA** PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 309** 

Virtua Fighter

Por Francisco Javier Cabal

AM2, el aclamado grupo de desarrollo de Sega, no se conformó con crear algunos de los juegos 2D más recordados de la historia: también tuvo tiempo de ser pionero en las 3D...

Cronología



Virtua Fighter

ARCADE - 32X - SATURN

El primer juego de lucha completamente poligonal de la historia corría sobre la placa Model 1. Fue juego de lanzamiento de Saturn y uno de los mejores del catálogo de 32X.



Virtua Fighter 2

ARCADE - SATURN - PS2 - PC

La secuela fue un grandísimo avance en materia técnica, gracias a la placa Model 2 (personajes con mapas de texturas, motion capture...). Añadió dos luchadores: Lion y Shun Di.



Virtua Fighter CG Portrait Series Vol.1-10

SATURN

Una rareza en la serie *Virtua Fighter*. Se trata de galerías temáticas, un personaje por disco, centradas en los luchadores de la serie, incluido Dural. Incluyen material gráfico y un par de pistas de audio.



Virtua Fighter Remix

SATURN

Las críticas que recibió la versión de Saturn (clipping, polígonos bailongos...) animaron a Sega a hacer una versión mejorada (mapas de texturas en luchadores), aunque con problemas de iluminación.

El padre de la lucha 3D cumple 25 años

Puede que *Virtua Fighter* no fuera la primera recreativa con gráficos poligonales de la historia, ni el primer juego completamente poligonal (fondos y modelos). Ni tan siquiera el primer juego de lucha con gráficos 3D. Esos honores recaen, respectivamente, en *I, Robot* de Atari (1983), el arcade de velocidad *Driver's Eyes* de Namco (1990) y *4D Sports Boxing* de Distinctive Software para MS-DOS. Sin embargo, *Virtua Fighter* es comúnmente reconocido como el primer juego de lucha completamente poligonal. Quizá, más que por ser el primero históricamente, los méritos le vengan por ser el primero que realmente dejó huella, hasta el punto de marcar un antes y un después. Fijó el camino a seguir por todo lo que se crearía en los años sucesivos.

Virtua Fighter debutó en los salones recreativos japoneses en diciembre de 1993, aunque sus verdaderos orígenes se remontan a unos cuantos años antes. Exactamente, a 1989, momento en que Sega decidió desarrollar su propia tecnología de placas recreativas con gráficos poligonales. Todo, para competir con Namco, compañía que le llevaba la delantera en ese campo aplicado a las recreativas. Desarrollar esa tecnología, según el propio Yu Suzuki, les llevó cerca de tres años, en los que necesitaron la asistencia de General Electric Aerospace (los creadores de los primeros simuladores 3D para la NASA), y culminaron con el lanzamiento de la placa Model 1 en 1992.

Virtua Racing, el precursor

Para poner a prueba el hardware de Model 1, crearon un prototipo, un juego de velocidad con monoplazas, que en ningún caso fue diseñado con vistas a su comercialización. Pero fue tal el éxito a nivel interno que se convirtió en el primer juego de Model 1 que lanzaron al mercado. Se trataba de *Virtua Racing*, un juego diseñado por Seiichi Ishii, quien entró a formar parte de Sega en 1990, mientras estaba en la universidad estudiando diseño gráfico, modelado y composición de color por ordenador. Su formación lo convirtió en un candidato idóneo para la tecnología en la que Sega estaba trabajando y, bajo la batuta de Yu Suzuki, uno de los grandes maestros de la industria, Ishii recibió un excepcional cursillo de diseño. »



Virtua Fighter 3

■ ARCADE

El primer juego que utilizó la superior placa Model 3. Se introdujeron desniveles en los entornos (escaleras, tejados...), un cuarto botón para esquivar y dos nuevos luchadores: Aoi Umenokoji y Taka Arashi.



Virtua Fighter 3 Team Battle

■ ARCADE - DREAMCAST

Corría sobre la placa Model 3 Step 1, e introdujo mejoras como combates por equipos. Tras cancelarse la versión de Saturn de *VF3*, fue juego de lanzamiento de Dreamcast... aunque recibió palos.



Virtua Fighter Kids

■ ARCADE - SATURN

Versión "super deformed" de *VF2* para recreativas y Saturn, un 20% más rápida que la recreativa original y con cambios en los combos (más importantes aquí) o la inclusión de repeticiones en combate.



Virtua Fighter 4

■ ARCADE - PS2

Primer juego de la saga en correr sobre la placa Naomi 2 (más potente que Dreamcast) y primero en introducir su propia red en los recreativos (VF.NET). Eliminó el botón de esquiva y añadió dos luchadores. »

Los padres de la revolución

La serie *Virtua Fighter* es obra de AM2, aunque, dentro del grupo, tiene dos padres bien reconocidos... que son verdaderas leyendas del videojuego.



Yu Suzuki

Uno de los diseñadores, creadores, ingenieros y productores clave de la época dorada de Sega. Sus primeros pasos en los salones recreativos, al frente del equipo AM2, dejaron joyas como *Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* o *After Burner*, que empleaban tecnología de escalado de píxeles y texturas en las tres dimensiones para crear efecto 3D. No contento con eso, también es el creador de las placas "Model", con las que Sega dio el salto a los gráficos poligonales. Por si fuera poco, también es el creador de la visionaria serie *Shenmue*.





Seiichi Ishii

Quizá no se le conozca tanto como a Yu Suzuki, pero su tiempo en Sega fue decisivo. Es el diseñador de los primeros juegos poligonales de la casa, con *Virtua Racing* a la cabeza, seguido por *Virtua Fighter*. De ahí, saltó a Namco, donde diseñó y dirigió las dos primeras entregas de *Tekken*, para después fundar su propia compañía, DreamFactory, donde ha creado obras como *Tobal nº1*, *Ergheiz* o *The Bouncer*, entre otros. Desde los tiempos de Wii, su compañía no ha editado nada "grande", aunque sí que ha lanzado algún que otro juego para smartphones.



A pesar de su calidad y de la buena recepción, *Virtua Racing* no fue un enorme éxito para Sega, principalmente por los costes de mantenimiento de los muebles. Pero, sin él, sin el aprendizaje que Sega consiguió al desarrollarlo (fue su primer juego poligonal), no hubiera sido posible crear *Virtua Fighter*.

Así, tras el lanzamiento de *Virtua Racing*, AM2 se reestructuró y se dividió en dos equipos. Por un lado, un pequeño grupo comenzó a trabajar en la nueva placa Model 2 y lo que acabaría siendo *Daytona USA*. El otro recibiría savia nueva para crear un juego de lucha, una idea que llevaba en la mente de Yu Suzuki bastante tiempo, y que terminaron de reafirmar los prototipos con figuras humanas y fluidos movimientos que crearon en Model 1. Era fan del género y de las artes marciales, como Ishii, y vieron en los gráficos poligonales la oportunidad de crear algo más realista de lo que había en los salones de principios de los 90, y no sólo desde el punto de vista visual.

AM2, un equipo "global"

Muchos de nosotros tenemos, erróneamente, la idea de que, en los 90, Sega estaba formada sólo por japoneses. Pero, tal y como demuestra la creación de *Virtua Fighter*, no era así. O, al menos, no siempre. Yu Suzuki quería un entorno de trabajo más "global", quizá para favorecer el flujo de nuevas ideas para crear algo que gustara en todo el mundo por igual. Así llegaron a AM2 un programador galo como Francois Yves Bertrand (que, en 1994, saltó a Atari para crear el último juego de Jaguar, *Fight For Life*) o el americano Jeff Buchanan. La historia de este último es, cuando menos, curiosa. Era un marine del ejército americano destinado en una base japonesa, que acabó formando allí su familia y, tras su salida del ejército, necesitaba encontrar un trabajo. Sus estudios en arte le sirvieron para conseguir una entrevista en Sega, realizada por el mismísimo Yu Suzuki, quien realmente se interesó en él por sus conocimientos de artes marciales (y que lo reconvirtió a animador dentro del estudio).

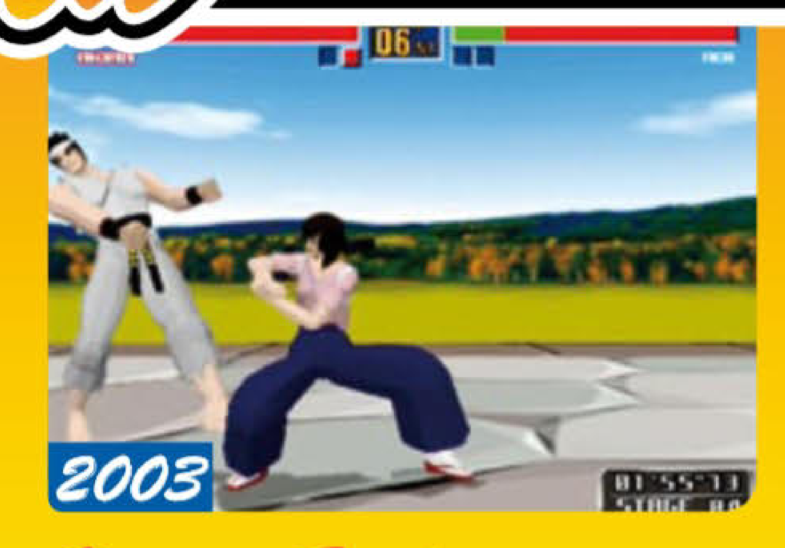
La creación de *Virtua Fighter* estuvo lejos de ser un paseo, como suele suceder siempre que se crea algo nuevo. El hardware, si bien

Cronología

2002

Virtua Fighter 4 Evolution ■ ARCADE - PS2

VF4 introdujo la personalización de los luchadores, que amplió aún más en *Evolution*, entrega que contó, además, con un antialiasing mejorado, dos nuevos luchadores, escenarios ovalados y más...



Virtua Fighter 10th Anniversary ■ PS2

Una rareza que, en Europa, fue material promocional por la salida de *VF4 Evolution*. A grandes rasgos, es el juego original (jugable y visualmente), pero con detalles y luchadores de *VF2*, *VF3* y *VF4E*.



Virtua Fighter 4 Final Tuned ■ ARCADE

Segunda revisión del juego para los salones recreativos. Sigue el camino de mejoras de *VF4E:* nuevos movimientos, cambios en los escenarios, funciones online ampliadas... No tuvo versión doméstica.



Virtua Fighter Cyber Generation ■ PS2 - GAMECUBE

También conocido como *Virtua Quest* en Estados Unidos, fue un juego que dejó la lucha uno contra uno para centrarse más en una aventurilla rolera, con combates a lo beat'em up. No llegó a Europa.



El primer prototipo

Antes de lanzar *Virtua Fighter*, Sega realizó numerosos test y prototipos, como éste de la imagen, que sirvieron como prueba de concepto para crear el primer juego de lucha poligonal. Ya en estas primeras tomas, latía algo nunca antes visto en un salón recreativo.

iba sobrado para un juego de velocidad, resultaba bastante más limitado para crear y animar figuras de apariencia humana. Para empezar, el hardware de Model 1 tenía algunos componentes algo obsoletos, en especial la CPU de NEC (del año 1986), lo que afectaba directamente a muchas cosas. Para empezar, el número de polígonos que se podía utilizar por personaje (entre 1.500 y 2.300, como máximo). A esto había que sumar un sistema de articulaciones reales (cadera, rodillas, tobillos... incluso los dedos de las manos), que se animaban a mano con programas como SoftImage. Algunos movimientos, los más complicados, como las llaves, podían llevar una semana de trabajo. A eso había que sumar otro problema: muchos miembros del equipo no tenían idea de artes marciales, lo que repercutía también en otros aspectos, como las animaciones (se generaron muchas inutilizables). ¿La solución de Yu Suzuki? Que todo el equipo aprendiera alguna arte marcial para tener una base.

Los problemas no terminaban ahí: las rutinas de cálculo y los algoritmos de colisión debían ser precisos y, desde el punto de vista del código, optimizados porque, de lo contrario, afectaban a la velocidad de juego y generaban nuevos bugs. Hablando mal y pronto, fue un trabajo "de chinos", ya que, aparte de todo lo que había que hacer a mano, era la primera vez que lo hacían, y en un campo, el de las 3D, en el que no tenían demasiada experiencia. »

Parecidos razonables

A la hora de crear a los luchadores del primer *Virtua Fighter*, Ishii "fusiló" todo aquello que estaba de moda por aquel entonces... ¿Te suenan de algo?



Lau Chan vs Tao Pai Pai

El padre de Pai siempre nos había sonado de algo, pero... ¿de qué? Tal y como ha reconocido Ishii, de "Dragon Ball", más concretamente del despiadado asesino Tao Pai Pai. La coleta, el bigotillo y el traje lo delatan...



Sarah Bryant vs Sarah Connor

Por si adoptar el mismo nombre no fuera suficiente, Ishii también "tomó prestadas" la coleta, la camiseta de tirantes y el cuerpo musculado de la madre de John Connor.



Jacky vs Son Goku Super Saiyan

Más evidente en la primera entrega que en la imagen de arriba, de *VF2*, el puntiagudo pelo de Jacky se lo debemos a Goku. La limitación poligonal de Model 1 mandaba...



Jeffry vs Willie "Bear Killer" Williams

El corpulento luchador de color con rastas copió el estilo de Willie Williams, el karateka precursor de las artes marciales mixtas. Durante el desarrollo, se le llamó Willie...



Shun Di vs Jackie Chan

Quienes hayan visto la película "El mono borracho en el ojo del tigre" de Jackie Chan (de 1979), ya sabrá que el personaje de Shun Di es una perfecta fusión entre el maestro y el personaje de Jackie Chan.



Dural vs Duque Duralumin

Dural, el luchador de *VF*, debe su nombre a un personaje de "Ribon no Kishi", la obra de Osamu Tezuka: el Duque Duralumin (además de ser una aleación de aluminio).

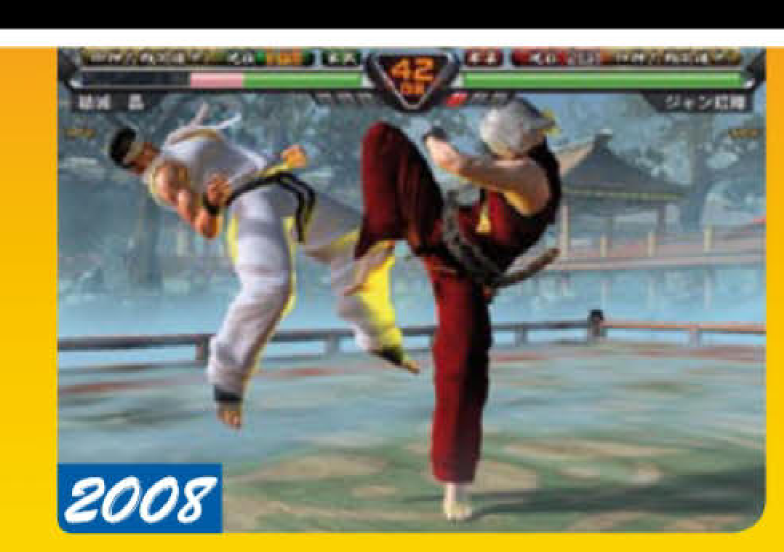


2006

Virtua Fighter 5

ARCADE - PS3 - XBOX 360

Primer juego de la saga que corría sobre la placa Lindbergh. A Europa llegó la revisión B, y sirvió de base para el port de PS3 (sin funciones online) y 360. Añadió dos personajes nuevos: Eileen y El Blaze.



2008

Virtua Fighter 5 R

ARCADE

Segunda revisión, que añadió nuevos escenarios y un personaje adicional, el karateka Jean Kujo, sin olvidar el regreso del luchador de sumo Taka Arashi, que no aparecía desde la tercera entrega.



2010

Virtua Fighter 5 Final Showdown

ARCADE - PS3 - XBOX 360

Última revisión de *VF5*, que añadió nuevos trajes, animaciones... Se lanzó en 2012 en formato digital en PS3 (esta vez con funcionalidad online) y Xbox 360.



2014

Virtua Fighter Fever Combo

IOS - ANDROID

Un juego free-to-play para móviles que, en lugar de ser un arcade de lucha 3D, se inclina más hacia el estilo de los juegos de combates con cartas. Contaba con los ocho luchadores originales del primer *VF*.



Kenji, la inspiración de Virtua Fighter

Seiichi Ishii reconoció que una de las fuentes de inspiración para *VF* fue el manga "Kenji", de Ryuchi Matsuda (guión) y Yoshihide Fujiwara (ilustración), con veintiún tomos editados entre 1988 y 1992. Su trama se centra en Kenji Goh, un estudiante de Bajiquan, un explosivo arte marcial chino, el mismo que practica Akira Yuki, uno de los personajes más emblemáticos de la saga.



» Desde el punto de vista de la jugabilidad, tanto Yu Suzuki como Seiichi Ishii tenían claro que no querían "hadokens" ni técnicas fantásticas de ese estilo. Vieron la oportunidad de utilizar el realismo que brindaban los gráficos poligonales para hacer algo más realista también en la parcela jugable... a pesar de que ciertos aspectos, como los estratosféricos e ingrávidos saltos, no fueran reales. Así, empezaron a crear un plantel de luchadores con estilos muy diferenciados, que iban desde el wrestling al jet kune do o artes marciales chinas menos conocidas, como el Ensei-Ken. Fueron ajustando y añadiendo los movimientos y técnicas a cada luchador, hasta que consiguieron que cada uno ofreciera una experiencia de lucha radicalmente distinta.

El debut y las secuelas

Sega estuvo trabajando y exprimiendo cada segundo del tiempo hasta que se lanzó el juego, añadiendo, probando y cambiando cosas casi hasta el lanzamiento. Prueba de ello es que, apenas medio año antes, ni siquiera estaba creado Akira Yuki, el "equivalente" de Ryu en *Street Fighter* (Jackie era el personaje principal hasta entonces). De hecho, buceando en los archivos de la recreativa, es posible encontrar personajes no utilizados, entre ellos una especie de marine llamado Jeff Buckman (en honor a Buchanan), que visualmente se parece a Jack-2, de *Tekken* (recordemos que, tras acabar *Virtua Fighter*, Ishii se fue a Namco).

El debut del juego fue un tanto extraño. Con el público entregado a *Street Fighter*, no fueron pocas las voces que, en Occidente, criticaron la ausencia de ataques especiales y lo tildaron de "simple". Aquí, tardamos más en ver lo que los japoneses vieron desde el primer día: bajo su aparente sencillez, su jugabilidad escondía muchas más técnicas y posibilidades de lo que parecía a primera vista, y ofrecía un estilo de lucha muy técnico. A eso había que sumar detalles nunca antes vistos y que se convirtieron en la base de muchos juegos de lucha 3D, como ganar por echar al oponente del ring.

El éxito de *VF* aceleró los trámites para que AM2 lanzara una secuela un año después, ya en Model 2. No contenta con cambiar de placa y ofrecer un importante salto visual, nuevos personajes o escenarios, Sega siguió, como buena artesana, perfeccionando las técnicas para crear sus juegos poligonales, introduciendo por primera vez en un juego la captura de movimientos. La compañía siguió trabajando en secuelas, novedades y spin-offs. Uno de ellos era un RPG con Akira Yuki de protagonista, un concepto que fue creciendo hasta "independizarse" y convertirse en *Shenmue*. Un ejemplo más de la importancia de *VF*, que incluso animó a Sony a apostar por las 3D con su primera consola... ■

Una leyenda de la lucha... y los crossovers

La famosa creación de AM2 siempre ha estado presente en la mente de Sega (y de otras compañías), como demuestran estos cameos y apariciones en otros muchos juegos (y no están todos...).



1996

Fighters Megamix

Si SNK tenía *The King of Fighters*, Sega hizo lo propio en 1997 creando un juego de lucha que reunía a los, por entonces, personajes de los juegos más famosos de la casa. Es decir, de *Sonic*, *Virtua Cop 2*, *Fighting Vipers*, *Daytona USA* y, por supuesto, *Virtua Fighter*.



1999

Shenmue

Obra también de Yu Suzuki, esta aventura adelantada a su tiempo incluyó numerosas tareas opcionales y coleccionables. Una de ellas era coleccionar estas pequeñas figuras en cápsulas, entre las que había de juegos como *Sonic* y... sí, *Virtua Fighter* también.



2010

Sonic & Sega All-Stars Racing

La serie de arcades de velocidad de Sega, al estilo *Mario Kart*, también tuvo hueco para la famosa serie de lucha. En 2010, el genial *All-Stars Racing* para PS3, 360, Wii, DS y PC contó con un deportivo pilotado por Jackie y Akira.

Virtua Fighter Animation

En 1995, un año después de la llegada de *Virtua Fighter 2* a los salones recreativos, Sega licenció su saga para producir una serie de animación, que sigue siendo una de las más reputadas con origen en los videojuegos.

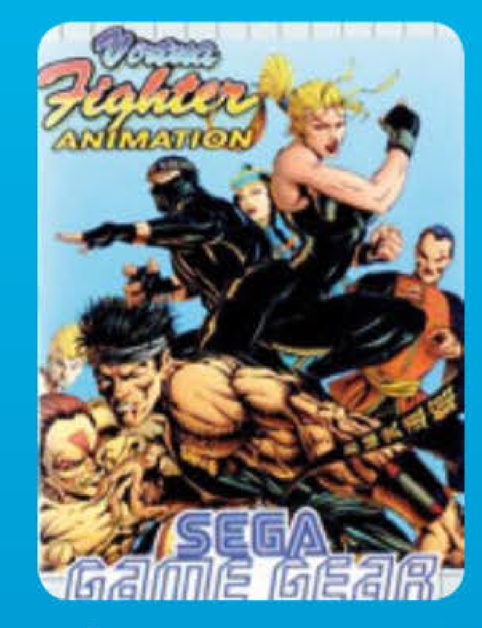






Serie

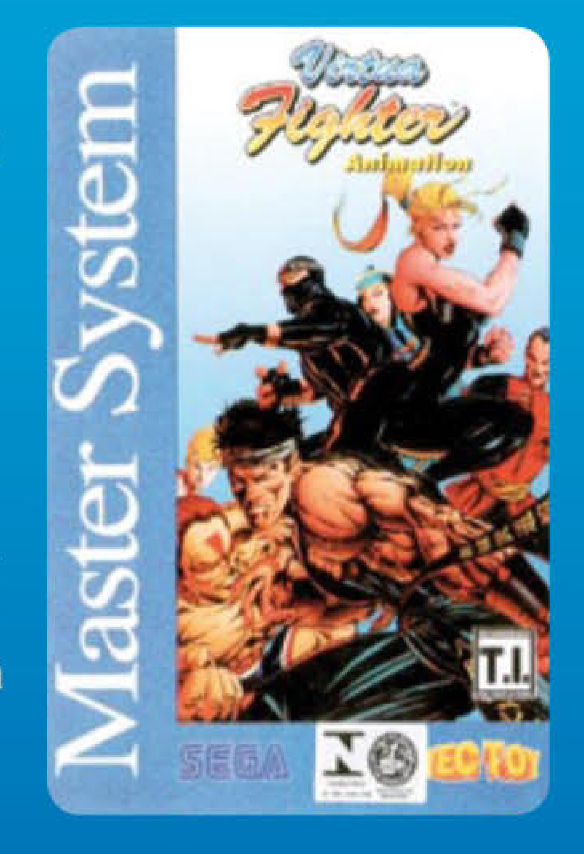
Dirigida por Hideki Tonokatsu y creada por el estudio Tokyo Movie Shinsha, "Virtua Fighter Animation" fue una serie de anime con dos temporadas de veinticuatro y once capítulos. La trama respetó el juego y se centró en las historias de Akira y Pai, quienes se unían a otros personajes para rescatar a Sarah Bryant, secuestrada para crear al soldado perfecto. Su humor, su historia y los combates la convirtieron en la mejor serie de lucha basada en un juego. La primera temporada se emitió en Estados Unidos, Italia, Argentina...





Juego

Conocido como *VF Mini* en Japón, es el juego que adapta la historia del anime. Se lanzó en Game Gear y, a diferencia de los *VF* "normales", contaba con secuencias entre combates y no todos los luchadores estaban disponibles desde el principio (había que derrotarlos antes), sin olvidar tres modos de visualización para recrear el zoom de las recreativas. También hubo versión para Master System para el mercado brasileño, como siempre, obra de Tec Toy.





Consola. Edición limitada

En 1996, Sega lanzó esta edición de su portátil en el mercado japonés, intentando orientarla al público más joven (y para intentar competir con la todopoderosa Game Boy). Era un modelo diferente, y se notaba prácticamente en todo, desde la pantalla a los botones o el soporte trasero metálico para que se tuviera en pie. El frontal era, sin duda, de los más bonitos en una edición limitada de GG.



2012

DoA 5: Last Round

La famosa serie *Dead or Alive* de Tecmo tuvo unos invitados de lujo para la tercera revisión de la quinta entrega. A su plantel de luchadores se unieron nada más y nada menos que Akira Yuki, Pai Chan y Sarah Bryant, tres mitos de la lucha 3D.



2012

Project X Zone 2 Virtua Fighter

Project X Zone es uno de los J-RPG tácticos que más énfasis han puesto en los crossovers, y su secuela fue aún más lejos. En *PXZ2*, no faltaron personajes de *Virtua Fighter* como Akira y el ninja Kage.



2015

Super Smash Bros

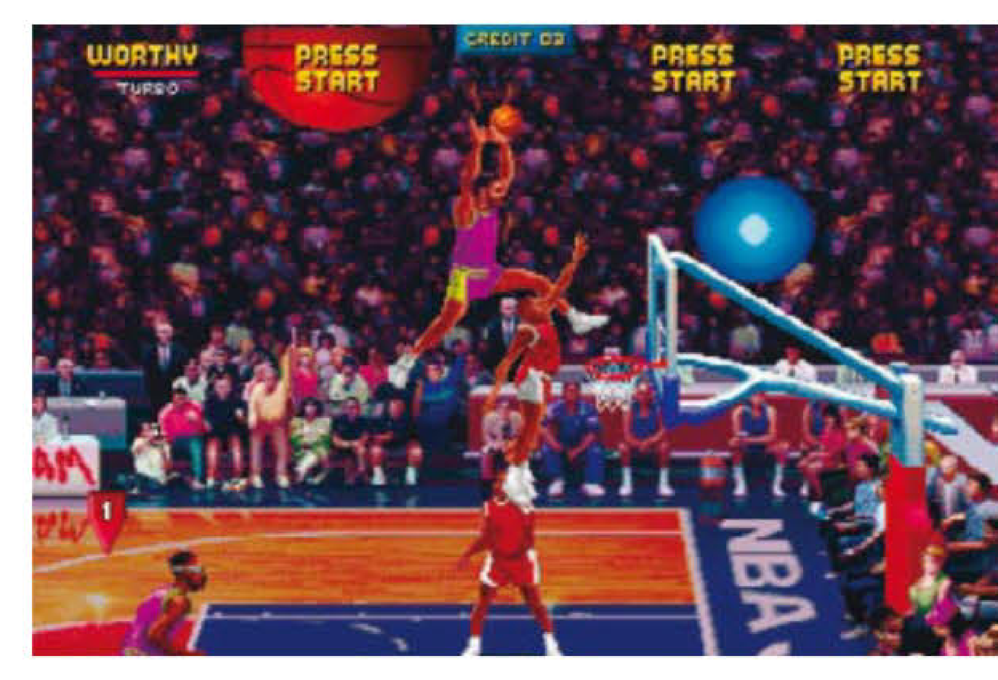
La última entrega de este nintendero crossover de lucha para 3DS y Wii U contó con trajes para modificar la apariencia de nuestro Mii. Junto a trajes de *Tekken* o *Mega Man*, tampoco faltaron los de Akira y Jacky, de *Virtua Fighter*.

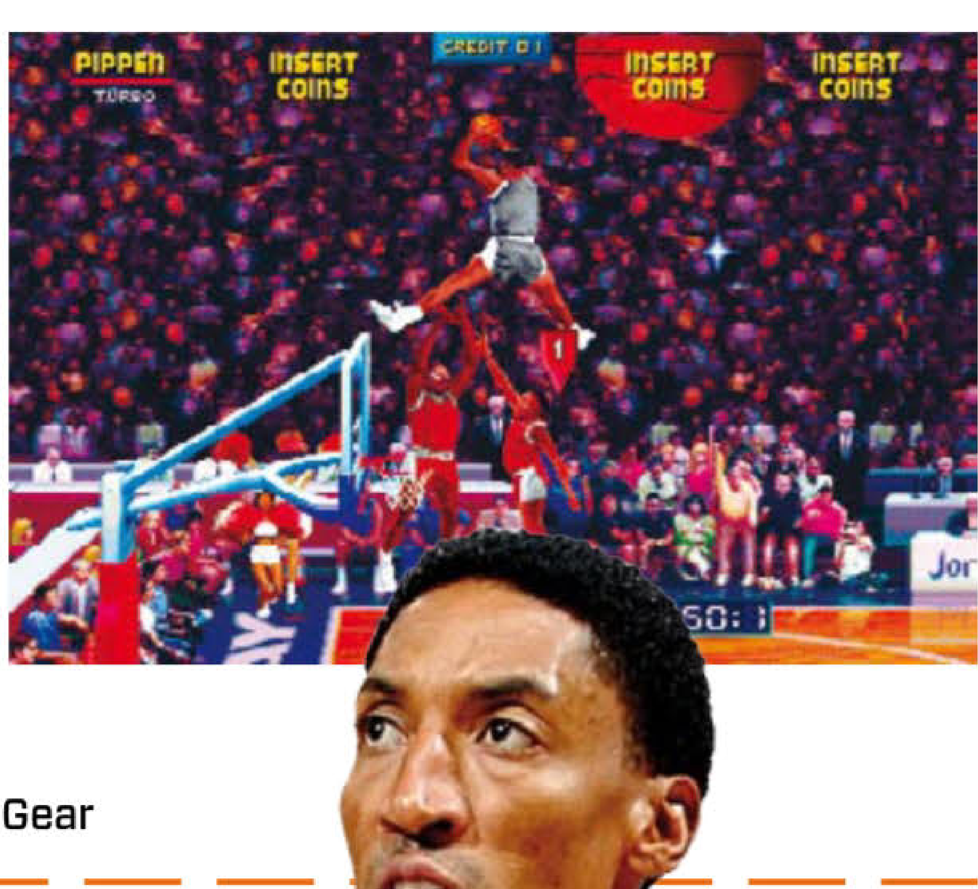


2018

Persona Dancing

Atlus está preparando dos juegos de baile para PS4 y PS Vita, que se lanzarán este año. Uno de ellos, *Persona 3: Dancing Moon Star*, contará con un pequeño extra: trajes basados en los de los personajes de *Virtua Fighter*, como los de aquí arriba.

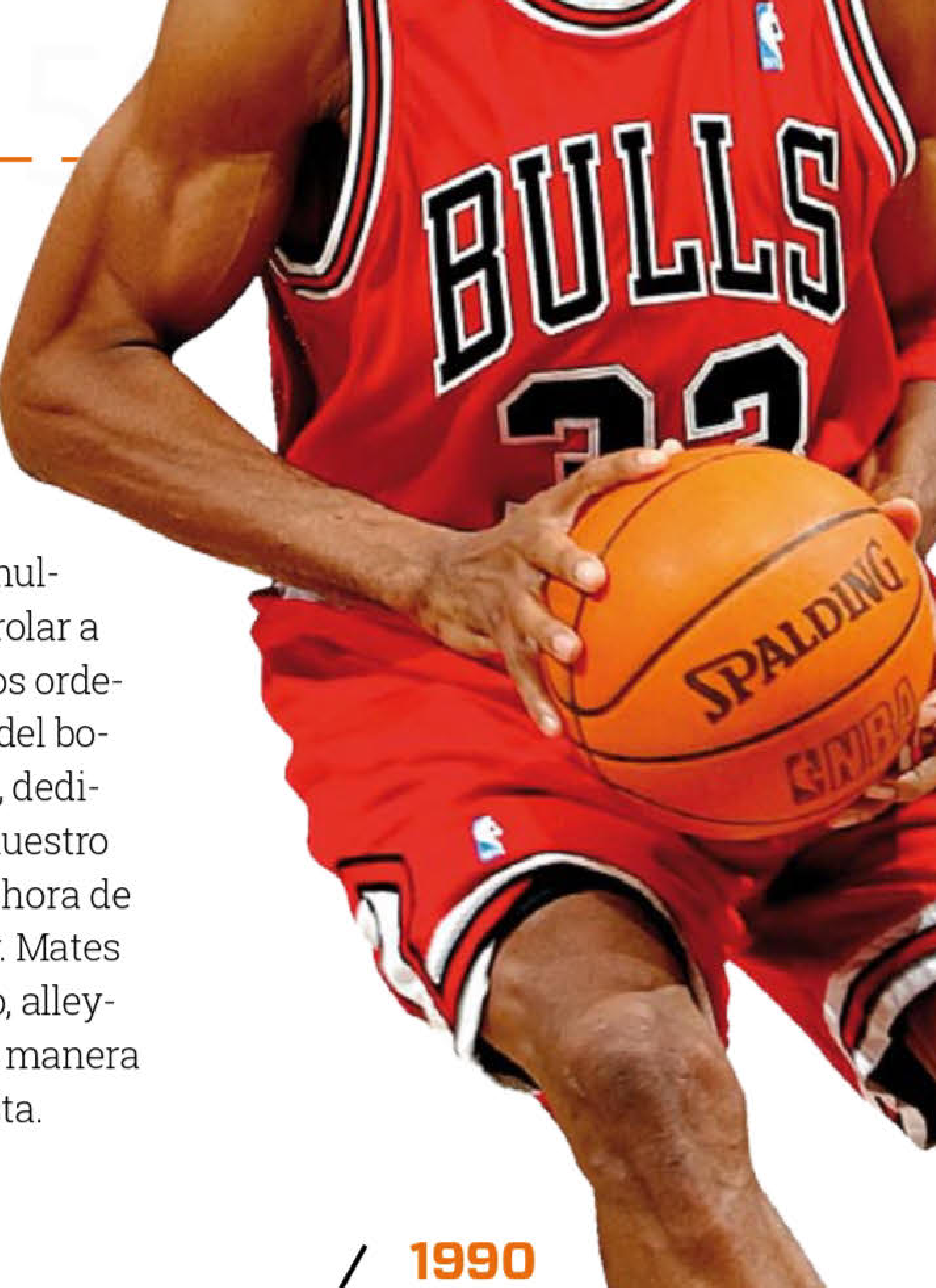




AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Midway **FORMATO** Arcade, SNES, Mega Drive, Mega CD, Game Gear

NBA JAM

PURO ESPECTÁCULO

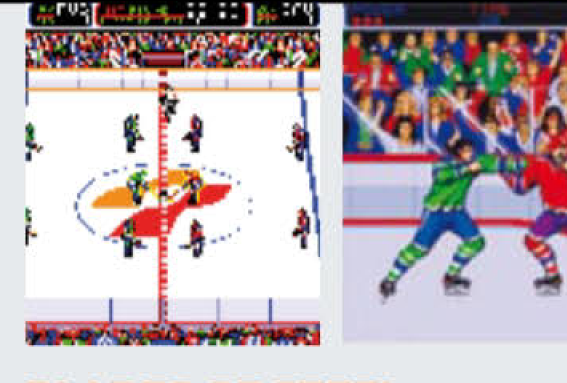


Fue una de las licencias deportivas más exitosas de los 90, tanto en los salones recreativos como en consola. *NBA Jam* convirtió a las estrellas de la mejor liga de baloncesto del planeta en los protagonistas de un vertiginoso arcade, en el que la mayoría de las reglas de dicho deporte quedaron fuera del parqué, en beneficio de la diversión y la espectacularidad. Los partidos de cinco contra cinco dejaron paso a duelos entre parejas, en una mecánica heredada de otro clásico recreativo de *Midway: Arch Rivals*. La máquina creada en 1989 por Jeff Nauman y Brian Colin, los padres de *Rampage*, inspiró en 1993 esta suerte de secuela espiritual en la que las faltas personales no existían. En *NBA Jam*, sólo se nos penalizaba por interferir cuando la pelota estaba descendiendo hacia el aro o al infringir la regla de los veinticuatro segundos de posesión. A partir de ahí, éramos libres para hacer el cabra. En caso de jugar solo (*NBA Jam* permitía la participación de cuatro jugadores simultáneos), una IA se encargaba de controlar a nuestro compañero, aunque podíamos ordenarle pasar o tirar a canasta a través del botón correspondiente. Un tercer botón, dedicado al turbo, nos permitía mover a nuestro jugador a mayor velocidad, tanto a la hora de atacar como cuando tocaba defender. Mates estratosféricos, tapones de escándalo, alley-oops y robos de balón se sucedían de manera vertiginosa de un lado a otro de la pista.

DEPORTES EXTREMOS

Recordamos otros juegos deportivos en los que el fair play brillaba por su ausencia. Aquí valía de todo con tal de ganar la partida.

1987



BLADES OF STEEL

El clásico de Konami explotó a conciencia el aspecto más violento del hockey sobre hielo, incluyendo duelos a puñetazos entre jugadores. Ojo al entusiasmo del público.

1989



ARCH RIVALS

El "padre" de *NBA Jam*. Los creadores de *Rampage* volvieron a demostrar su talento para el pixel art en este marrullero y divertidísimo arcade de baloncesto, que enfrentaba a equipos de dos jugadores.

1990





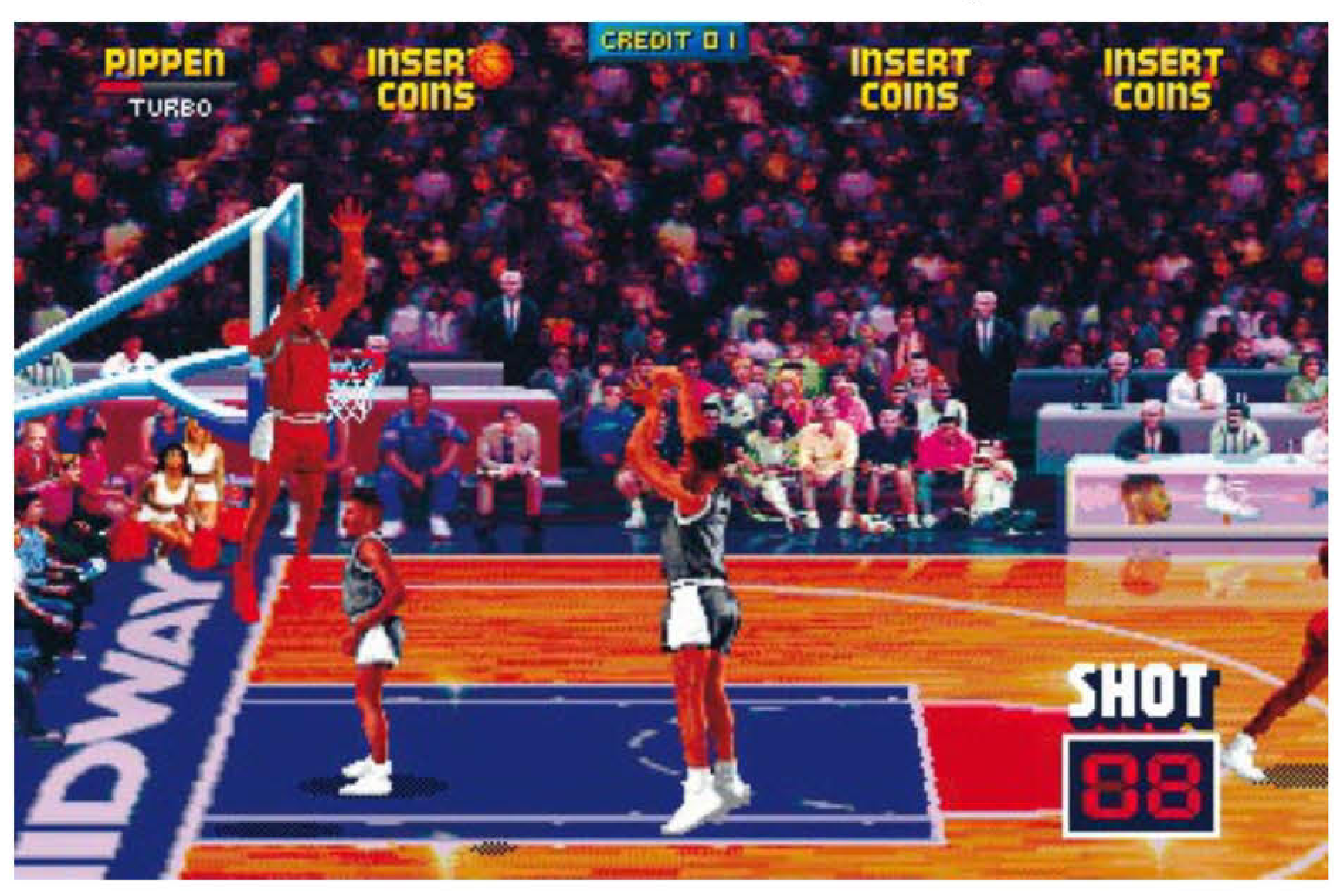
NINTENDO WORLD CUP

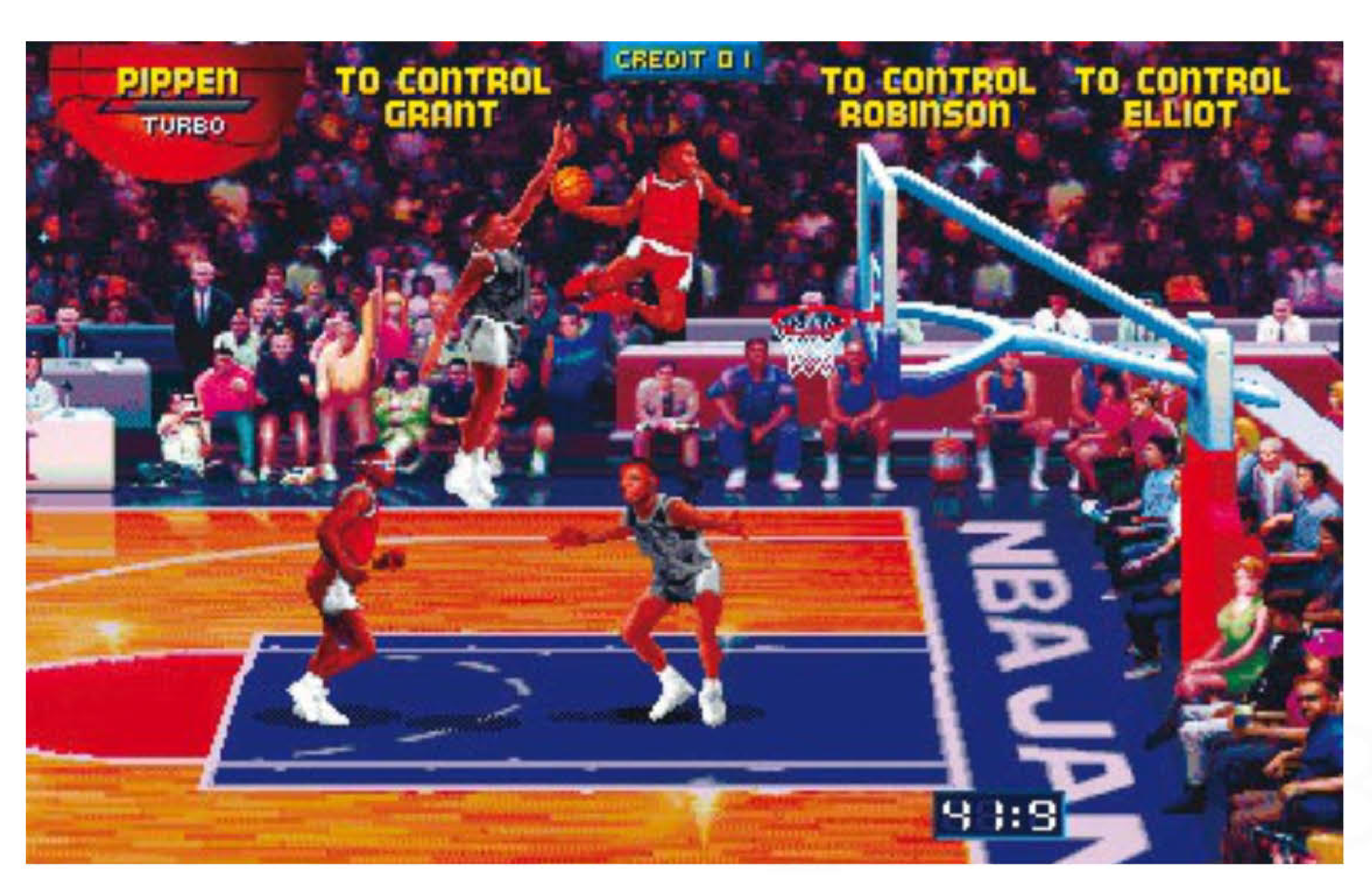
El cuarto título de la saga *Kunio* para Famicom le gustó tanto a Nintendo que se hizo con los derechos para el resto del planeta. Uno de los primeros cartuchos en explotar el potencial del adaptador NES Four Score.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis









ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 30 **AÑO** 1994





NBA JAM mereció dos análisis distintos en el mismo número de HC, el 30: uno para el port de SNES, a cargo de Boke, con una nota de 91, y otro para la versión de MD, firmado por la Teniente Ripley, quien le otorgó un 89. Como experta en basket, Sonia comentó esto: "Los entusiastas del baloncesto se verán perdidos al principio por la ausencia de reglas", aunque "pronto se entusiasmarán con la velocidad de un juego en el que prima la fantasía". En la ficha, la actual directora era contundente: "No es baloncesto en el riguroso sentido del juego, pero es divertido, adictivo y, sobre todo, muy espectacular. Muy recomendable".

Todos los astros, salvo Jordan

La licencia NBA permitió a Midway incorporar a las mejores estrellas de la época (Stockton, Pippen, Barkley, Wilkins...), salvo a Michael Jordan, que era dueño de sus derechos de imagen. Aunque el juego reproducía los rostros de las estrellas, Midway recurrió a vídeos de jugadores amateurs para crear las animaciones del juego. Entre éstos, estaba Stephen Howard, quien más tarde se convertiría en profesional, jugando para equipos como Utah Jazz, San Antonio Spurs o el Unicaja de Málaga. En 1994, llegaría a los salones recreativos una nueva entrega, *NBA Jam Tournament*, que ocultaba personajes delirantes, como Bill Clinton. Ambas entregas acabarían llegando a las principales consolas domésticas y encandilando incluso a los que no eran fans del baloncesto, gracias a una mecánica tan sencilla como divertida.

Durante una década, la marca *NBA Jam* siguió en activo en las sucesivas generaciones de consolas, ya bajo el paraguas de Acclaim, quien adquirió los derechos de la franquicia tras *NBA Jam Tournament*, hasta su desaparición en 2004. En 2010, Electronic Arts se haría con las riendas de la marca, y lanzaría ese año y en 2011 las últimas entregas hasta la fecha de una saga inolvidable. ■

1990



SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE
Los Bitmap Brothers afinaron aún más su violento *Speedball* para componer una deliciosa sinfonía de brutalidad. Frenético e hipnóticamente violento.

1991



SOCCER BRAWL
Fútbol futurista con cíborgs. Una maravilla "made in SNK", que incluso incorporaba secuencias cómicas en los descansos.

2002



REDCARD
Midway volvió a la carga para deleitarnos con un juego de fútbol deliciosamente sucio. Podías hacer entradas escalofriantes, como la de arriba.

2002



OUTLAW GOLF
El juego de golf más políticamente incorrecto de todos los tiempos. Hasta podías maltratar a tu caddie. Y hacer sensuales bailes. Tremendo.

2015



BLOOD BOWL II
Era una adaptación del popular juego de tablero de Games Workshop. Fútbol americano protagonizado nada menos que por orcos, enanos, elfos...



YOSHIHISA KISHIMOTO

EL DRAGÓN DE TECHNOS JAPAN

Iba para delincuente juvenil, pero acabó sentando las bases de todo un subgénero: las peleas callejeras.

La huella de Yoshihisa Kishimoto en la historia de los videojuegos es incontestable. Bajo las filas de Technos Japan, creó dos recreativas, *Renegade* y *Double Dragon*, que sentarían las bases de todo un género: las peleas callejeras. En ellas, plasmó las vivencias de una adolescencia bastante bandarra, tal y como desvela un maravilloso libro editado en Francia por la editorial Pix'n Love. Por suerte, el joven Kishimoto abandonó las malas compañías y encarriló su vida hacia el desarrollo de videojuegos, fichando por Data East, donde dirigiría un par de películas interactivas FMV tras la estela de *Dragon's Lair*, para posteriormente entrar en las filas de Technos Japan (fundada en 1981 por tres antiguos miembros de Data East). Allí, concibió un arcade revolucionario titulado *Nekketsu Kōha Kunio-Kun*, que aquí conoceríamos como *Renegade*. La temática original de aquella placa de 1986, con estudiantes uniformados midiéndose el lomo con bandas rivales, habría desconcertado a los occidentales, así que Technos cambió los gráficos para adoptar una estética inspirada en "The Warriors", el memorable filme de Walter Hill del que bebieron todos los brawlers de los años 80. En su siguiente pelotazo, *Double Dragon*, no tuvieron que cambiar nada: la odisea de los hermanos Lee nos llegó tal cual, para enseñarnos para siempre el valor de un codazo en el rostro y el peligro de acercarnos a Abobo de frente.

Mamporros y culturistas

En los años posteriores, Kishimoto dejó su huella en varios títulos de la saga *Kunio*, nos enseñó las reglas del "balón prisionero" y el beach volley con *Super Dodge Ball* y *V'Ball*, hizo realidad los sueños de los fans del pressing catch con sendos arcades protagonizados por las leyendas de la WWF e incluso ejerció, ya fuera de las filas de Technos, de productor en dos de las entregas de los delirantes *Chō Aniki* (una legendaria saga de shooters con un desmedido amor por el culturismo).

Tras unos años alejado de la primera línea de fuego, Kishimoto ejerció en 2014 como asesor en *River City Ransom: Underground* y en 2017 se reencontró con los Lee en *Double Dragon IV*, una controvertida entrega con estética NES producida por Arc System Works. La compañía, que adquirió las propiedades intelectuales de la desaparecida Technos, lanzará el próximo año en PS4, Xbox One y Switch un recopilatorio de las míticas aventuras de Kunio. ■

EL LEGADO DE KUNIO

El personaje creado por Kishimoto, llamado así en honor al presidente de Technos, Kunio Takai, se convirtió en un icono para los nipones. En 2018, llegará un recopilatorio con once clásicos de Kunio para FC, incluidas las versiones occidentales.

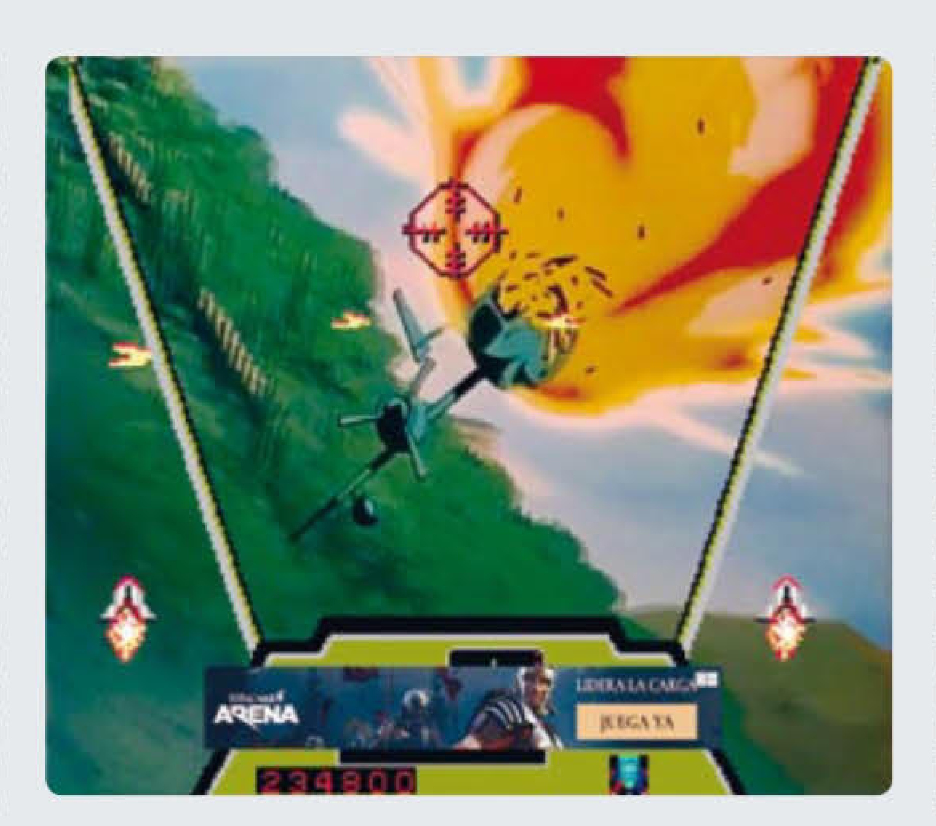
KISHIMOTO EN LOS RECREATIVOS

La carrera de Yoshihisa Kishimoto comprende más de treinta títulos, entre juegos para consola y placas recreativas. Entre estas últimas, encontramos rarezas y obras que revolucionaron la industria.



PRO SOCCER 1982

Uno de los primeros trabajos de Kishimoto para Data East fue ejercer de subdirector de este arcade de fútbol, que utilizaba el DECO Cassette System, un hardware que permitía a los dueños de los salones recreativos cargar nuevos juegos mediante cassettes de audio.



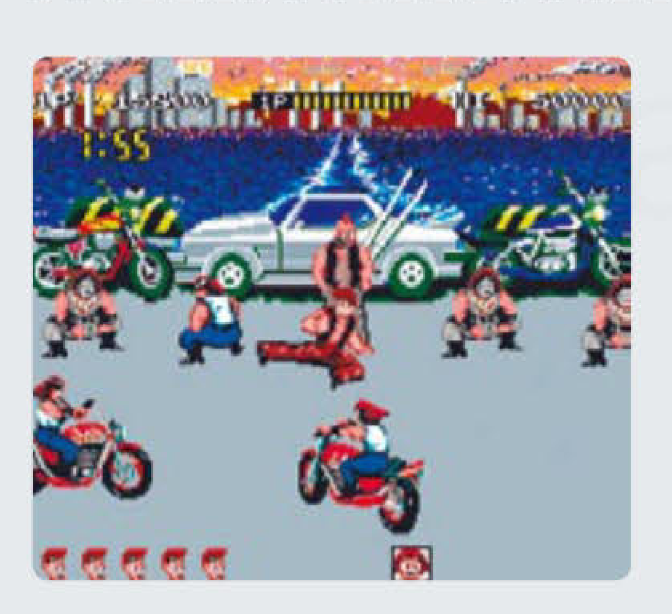
COBRA COMMAND 1984

La fiebre desatada por *Dragon's Lair* fue aprovechada por Data East en diversos títulos que utilizaban el formato LaserDisc. *Cobra Command*, dirigido por Kishimoto, era un espectacular anime interactivo en el que debíamos elegir direcciones en momentos puntuales y disparar con la mira.



ROAD BLASTER 1984

La mismísima Toei se encargó de animar esta historia de venganza al volante de un veloz, y muy resistente, deportivo. Muchos descubrimos este juego, dirigido por Kishimoto, gracias a la versión de Mega CD, rebautizada como *Road Avenger*, que venía de regalo con el add-on de MD.



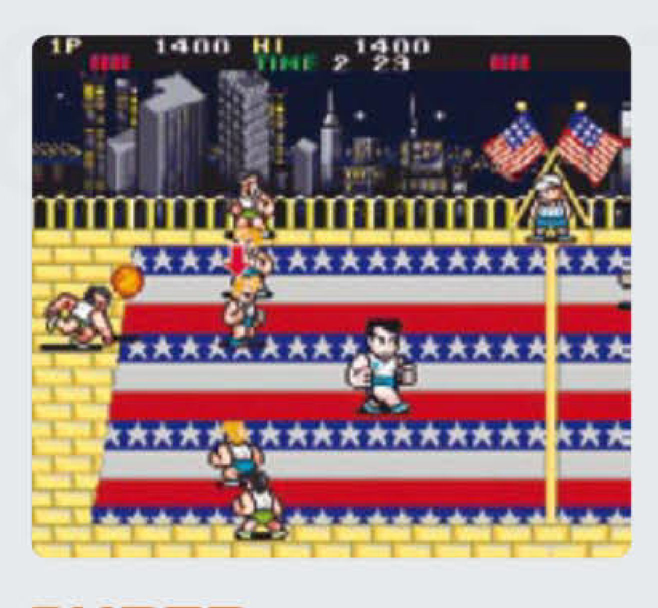
RENEGADE 1986

Kishimoto fue un auténtico "pieza" de joven y plasmó aquellas experiencias en uno de los primeros brawlers de la historia. *Renegade* prescindió de los uniformes estudiantiles y las bandas del *Nekketsu Kōha Kunio-kun* original para enfrentarnos a macarras inspirados en "The Warriors".



DOUBLE DRAGON 1987

Una de las recreativas más influyentes de la historia. Kishimoto y su equipo sacaron petróleo de un hardware normalito para crear una verdadera sinfonía de puñetazos y codazos. Han pasado 31 años y seguimos sin cansarnos de esta maravilla.



SUPER DODGE BALL 1987

Servidor recuerda bien la fiebre que desató esta recreativa de "balón prisionero" en su barrio. La placa estaba en japonés, pero, a los dos días, todo el mundo sabía las reglas de tan peculiar deporte. Technos eliminó todo rastro de Kunio en la versión occidental.



CHINA GATE 1988

Este exótico arcade se inspiraba en la célebre novela china "Viaje al Oeste", la misma en la que Akira Toriyama se basó para crear a Son Goku. Su mecánica ya estaba un poco trasnochada incluso para 1988, pero no deja de ser una obra realmente curiosa dentro de la carrera de Kishimoto.



DOUBLE DRAGON II THE REVENGE 1988

Su sistema de control (más cercano a *Renegade* que al primer *Double Dragon*) desconcertó a muchos, pero, cuando aprendías a dominarlo, te lo pasabas en grande machacando bandarras.



WWF WRESTLEFEST 1991

Tanto *WWF Superstars* (1989) como el posterior *Wrestlefest* arrasaron en una España enamorada del pressing catch de Tele 5. Por desgracia, jamás fueron adaptados a consola. Lo que habríamos dado por ver algo así en SNES o MD...

TELÉFONO ROJO



“ Mayo es el mes de los festivales en Japón. Entre el Kanda Matsuri de Tokio o la Golden Week [vacaciones], no nos matamos a trabajar. Bueno, yo sí, que levantar esto cuesta horrores [soy el que está detrás del de la cinta azul]. ”

Yen

Yen te responde

Un semiveterano en busca de respuestas

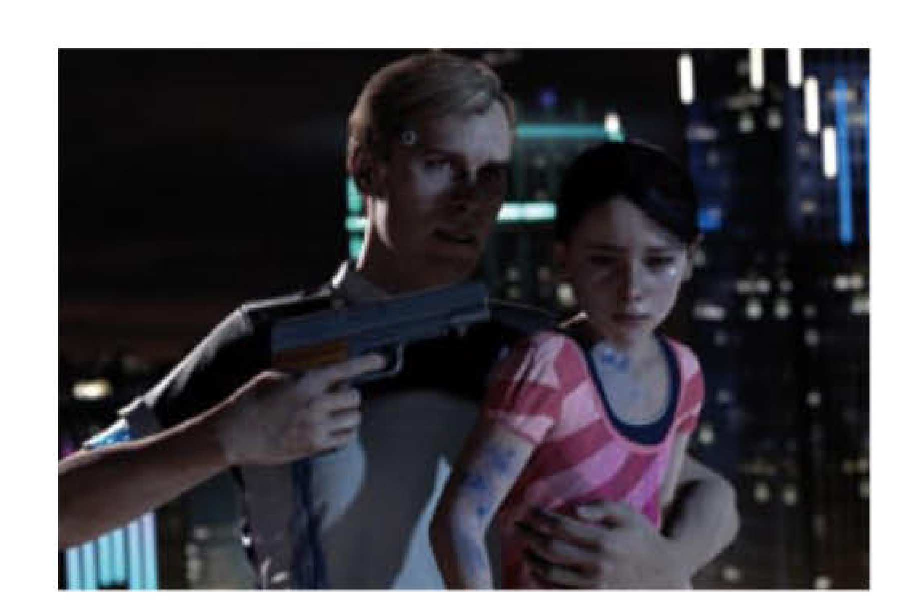
Hola, Yen, soy un semiveterano que os acompaña desde la revista con la portada de Tintín, aunque no recuerdo el número exacto (seguro que tú te encargas de decírmelo). Tengo una PS4 que suelo compartir con mi hermano y tenemos algunas dudas que espero nos puedas solucionar y que te agradezco por adelantado:

■ ¿Puedes contarnos algún detalle nuevo sobre el próximo *Spider-Man*? ¿Es exclusivo de PS4 o saldrá en alguna plataforma más potente y con mayor calidad gráfica? Somos muy fans del personaje y estamos deseando que llegue su lanzamiento...

¡Madre mía! La portada de Tintín es la que corresponde al número 51. Vamos, con decirte que he tenido que rebuscar porque hasta a mí se me había olvidado que le habíamos dedicado una portada al mítico personaje de Hergé... Más que semiveterano, yo te considero un veterano del todo, así que por supuesto que contesto tus dudas. Allá vamos. Sobre *Spider-Man*, puedo adelantarte que, aunque predominará la acción, tendrá algunas partes basadas en el sigilo al más puro estilo *Metal Gear*. También hará uso de un control bastante accesible y simplificado, tanto a la hora de combatir como a la de balancearnos por la ciudad, por lo que no habrá que hacer difíciles combinaciones para ejecutar los movimientos más espectaculares de Spidey. Otro detalle curioso es que podremos hacer uso del metro de Nueva York para ir a los puntos más lejanos de la ciudad, que estará recreada con todo lujo de detalles. Pero la mayor incógnita por el momento es el papel que tendrá reservado Mary Jane Watson (novia de Spiderman), que será un personaje jugable y que, según insisten desde Insomniac Games (responsables del juego), nos encantará a los fans. Sobre el



■ **Spider-Man.** Tras el lanzamiento de *God of War*, es, sin duda, la exclusiva más potente del catálogo de PS4 para lo que resta de año. A cargo de Insomniac Games, llegará a las tiendas el 7 de septiembre.



■ **Detroit: Become Human.** A pesar de que puede parecer un juego de acción, es una aventura gráfica exclusiva de PlayStation 4. Se acaba de poner a la venta.

? LA PREGUNTA DEL MES

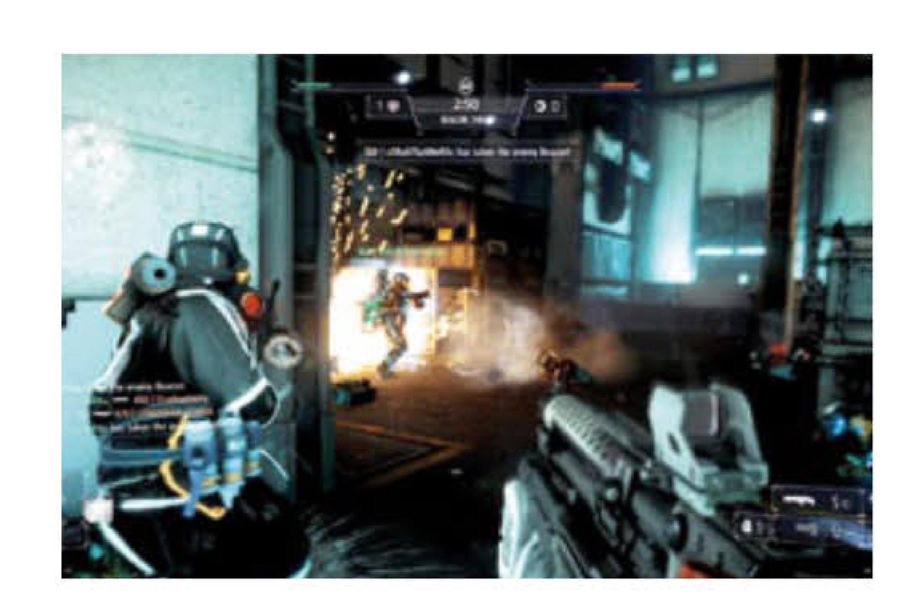
Dudas sobre Windows Mixed Reality

■ Llevo tiempo siguiendo la actualidad de la tecnología VR y, recientemente, he leído que Microsoft comercializa sus propios dispositivos. Sabía de la existencia de Oculus Rift y de HTC Vive, pero no conocía el interés de Microsoft por la VR. ¿Quiere decir esto que pronto veremos unas gafas VR para Xbox One? ¿Usan la misma tecnología que el resto de dispositivos? Gracias.

Microsoft no comercializa ningún disp[...] VR, pero sí ha creado la tecnología Wind[...] xed Reality, que ha sido adoptada por va[...] bricantes, como Lenovo o HP. La mayor v[...] de los dispositivos WMR respecto al resto [...] necesitan menos cables para su uso, pues [...] sicionamiento lo consiguen a través de do[...] maras frontales. Sobre la VR en Xbox One, [...] momento no hay ninguna noticia, aunque [...] que pronto podamos disfrutarla en esta consola.

Pablo Valero Quintana





Shadow Fall. Es el último capítulo de la saga *Killzone*. Este FPS fue un título de lanzamiento de PS4 y, por el momento, no está prevista una continuación.

tema de la exclusividad, Insomniac ha confirmado recientemente vía Twitter que el juego es exclusivo y será editado y publicado por Sony Interactive Entertainment, por lo que nunca jamás aparecerá en una plataforma ajena a Sony. Por último, el juego ya cuenta con una calidad gráfica espectacular.

Nos encantan los juegos de acción. Es nuestro género favorito. Teniendo en cuenta esto, ¿crees que nos podría gustar *Detroit: Become Human*?
Como anteriores obras de Quantic Dream, el fuerte de *Detroit* es su argumento y la gran calidad gráfica, de modo que su jugabilidad se basa en la toma de decisiones y en las diferentes consecuencias que pueden acarrear. En algunas partes del juego, se pueden dar momentos tensos y de acción, pero ya os aviso que no es precisamente su fuerte. Os aconsejo que probéis la demo, que ya esta disponible en PS Store, o *Heavy Rain* y *Beyond*, anteriores obras de Quantic Dream, ya que todas comparten ideas jugables. Si no os convencen, no es vuestro género.

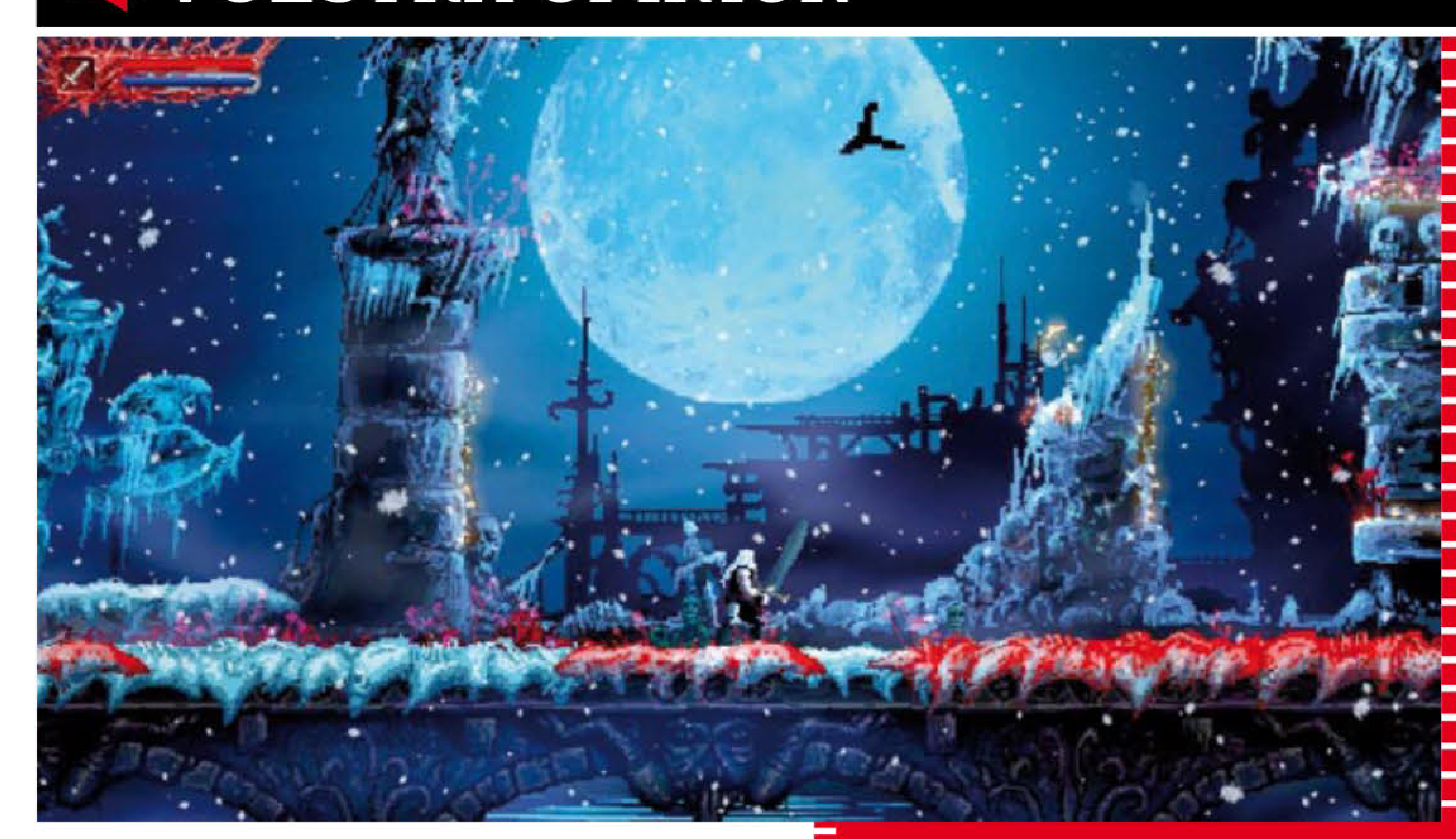
Por último, ¿sabes si está en desarrollo algún nuevo capítulo de *Killzone*? Muchas gracias por aguantar nuestro interrogatorio. Un saludo para toda la redacción.
No hay ninguna noticia sobre la saga *Killzone*, y posiblemente pase mucho tiempo hasta que sepamos algo de ella. *Horizon: Zero Dawn* ha sido un tremendo éxito para Guerrilla, por lo que posiblemente se centren en la continuación de las aventuras de Aloy, dejando a la saga *Killzone* un tiempo de descanso. Paciencia, pues... No veo viable una nueva entrega a corto plazo.

Paco y Ramón Márquez

G-Mandtle. Es la icónica mascota de Neo-Geo, que ha aparecido en multitud de cameos en diferentes títulos de SNK. Su primera aparición fue en *Blue's Journey*.



VUESTRA OPINIÓN



Retro-dudas y mucho amor por SNK

Saludos, Yen. Soy un fanático de Neo-Geo y un gran seguidor de SNK en general. Como veo por algunas respuestas al personal que te gusta todo el tema retro, a ver si me puedes contestar a algunas cuestiones sólo aptas para amantes de la mejor consola que ha existido.

¿Qué ocurrió con el proyecto Hyper Neo-Geo 64? Creo que iba a ser la base de la sucesora de la Neo-Geo...
Claro que me interesa el tema retro, y de hecho es uno de mis favoritos. Ten en cuenta que, con los años que llevo por aquí, he probado multitud de consolas, y de Neo-Geo es de las que mejor recuerdo guardo, así que... ¡cómo no me iba a gustar el retro! Efectivamente, Hyper Neo-Geo 64 iba a ser la base de la futura sucesora de Neo-Geo y fue el único hardware poligonal creado por SNK. Se fabricaron tres placas distintas orientadas a diferentes géneros (lucha, velocidad y disparos) y una última desarrollada específicamente para los dos juegos que se publicaron de *Samurai Shodown*. Sólo llegaron a producirse siete títulos en total para el sistema, y ninguno alcanzó un éxito considerable. Finalmente, SNK abandonó Hyper Neo-Geo 64 en 1999, pues el hardware ya había sido superado en »

Bravo por los indies

Carlos Mediero
En esta sección de opinión, hoy quisiera compartir con los lectores la alegría y la diversión que me están proporcionando dos juegazos indies que recomiendo encarecidamente. El primero es *Slain Back from Hell*, una especie de *Dark Souls* en 2D con unos gráficos pixelart realmente bonitos, ¡y hasta con una mecánica de parrys!, al estilo del conocido juego de From Software. Y el segundo es quizás más desconocido, *Steredenn*, un maravilloso juego a medio camino entre un shooter de desplazamiento lateral y un roguelike, con escenarios, enemigos y mecánicas de ataques de los mismos generadas aleatoriamente en cada partida, lo que, unido a su elevada dificultad, da como resultado un juego para mucho tiempo. Por no hablar de las geniales armas con las que juegas, así como de unos gráficos pixelados enormes y de los más bonitos que he visto nunca. Bravo por todos esos desarrolladores independientes y las compañías que los apoyan, que nos están dando, a mi juicio, algunos de los mejores juegos de esta generación.

YEN
Ahí quedan tus dos recomendaciones. Sólo quiero añadir que estoy totalmente de acuerdo contigo. Los estudios indies están dando a luz algunos de los mejores juegos de esta generación. Lástima que muchos pasen desapercibidos...

SNK ACABA DE ANUNCIAR NEO-GEO MINI, UNA CONSOLA RETRO CON LA QUE CONMEMORARÁ EL 40º ANIVERSARIO DE SU FUNDACIÓN

VUESTRA OPINIÓN



Harto del battle royale

Eduardo Requena

Estoy un poco cansado de los juegos tipo battle royale, y es que parece que en la actualidad no eres un título de renombre si no incluyes este modo en tu juego. Ahora, hay rumores de que tanto *Battlefield V* como el nuevo *Call of Duty* van a basar sus próximos lanzamientos en esta modalidad, gracias al éxito de títulos como *Fortnite* o *PUBG*, y, para ello, van a recortar (o eliminar) la campaña para un jugador, centrando todo en los modos multijugador... ¿Nos estamos volviendo locos? ¿Y qué ocurre con los usuarios que, como a mí, nos gusta el modo campaña y apenas usamos el multijugador? Por favor, un poco de seriedad, porque, entre los pases de temporada y estas prácticas, al final van a conseguir que aborrezca los videojuegos...

YEN

Entiendo tu malestar, y estoy de acuerdo en parte con tus quejas. Es cierto que, recientemente, se ha puesto de moda el género battle royale y, debido al éxito de los títulos que mencionas, las compañías han descubierto un filón que intentan explotar. Esto es lícito, pues la industria de los videojuegos se nutre de este tipo de circunstancias y, gracias a esta competitividad, cada vez tenemos mejores títulos dentro de un género. Sin embargo, espero que el auge de los battle royale no suponga la eliminación de todo rastro de los modos historia para un jugador en sagas como las que mencionas, que, por cierto, llevan ya tiempo descuidándolos...

» términos de potencia por competidores como Sega o Namco en el mercado recreativo. Como curiosidad, sólo un juego llegó a publicarse en otro sistema, *Fatal Fury: Wild Ambition* para PSX, y no hizo justicia al original.

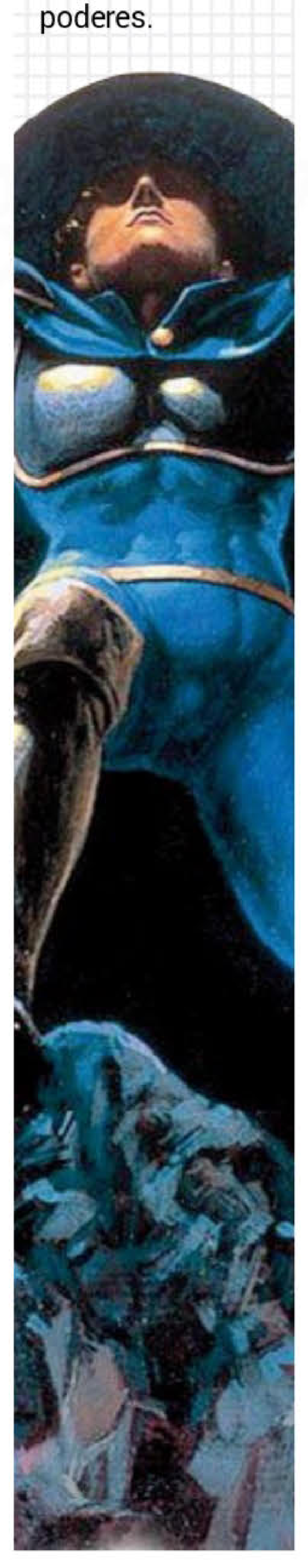
Ahora que está tan de moda el tema de las máquinas retro, ¿existe la posibilidad de que SNK publique una consola Mini como la SNES Mini pero con los clásicos de Neo-Geo?

Estás de suerte, ya que, hace poco, SNK ha anunciado, precisamente, que se encuentra trabajando en Neo-Geo Mini, para celebrar su cuadragésimo aniversario. Su lanzamiento está confirmado ya para el mercado occidental y será un mueble de recreativa en miniatura, de 600 gramos y unas dimensiones de 13x10x16 centímetros, con su correspondiente joystick y una pantalla de 3,5", si bien incluirá HDMI para poder sacar la imagen a un televisor. Incluirá 40 clásicos en memoria.

Te voy a poner a prueba. ¿Qué sabes sobre G-Mantle?

G-Mantle fue la mascota de SNK, creada para Neo-Geo, y ha aparecido en multitud de títulos de la consola en forma de cameo. Su primera aparición fue en una habitación secreta de *Blue's Journey*, aunque se ha paseado en juegos como *Fatal Fury* (es el taxista que lleva a Terry Bogard en la intro del juego) o en *The Super Spy* (en forma de carteles de publicidad). Nunca ha sido un personaje jugable y sólo ha aparecido como luchador en forma de Striker oculto (luchador de apoyo) del personaje Ryo Sakazaki en *KoF 2000*. ¿Qué tal? ¿He pasado la prueba?

Neo-Geo Mini. No tiene fecha, precio ni catálogo de juegos confirmado aún, pero esta joya nos hará sentir como en un salón recreativo de los años 90.



Magician Lord. Este difícil juego, que mezclaba acción y plataformas, estaba protagonizado por Elta, un mago con la capacidad de transformarse en hasta seis personajes con diferentes poderes.

Aunque amo Neo-Geo, estoy pensando en comprarme una consola actual. ¿Cuál crees que es la mejor elección? Ten en cuenta que necesito disfrutar de clásicos de Neo-Geo...

Creo que tu mejor opción es Switch, ya que la empresa Hamster se dedica a portar varios de los juegos de SNK a la nueva consola de Nintendo con su serie ACA NEOGEO y, sólo por el hecho de poder jugar en cualquier sitio a los clásicos de SNK, hace que sea mi elección favorita, además de que se ven de manera espectacular en modo portátil. Recientemente, se ha anunciado *SNK 40^{th} Anniversary Collection*, un recopilatorio que repasa los éxitos de la empresa y que es exclusivo de Switch. También podrías decantarte por PS4 o Xbox One, que cuentan con la misma línea de productos por parte de Hamster en sus respectivas tiendas digitales. Así que todo depende de qué tipo de consola (y sus juegos) se adapta mejor a tus gustos, y ahí ya tienes tú la última palabra.

Y, para terminar, ¿cuáles son, a tu criterio, los tres mejores juegos de Neo-Geo? Muchas gracias por todas tus retro-respuestas por adelantado y larga vida a Neo-Geo.

El catálogo de Neo-Geo está lleno de auténticas obras de arte, sobre todo en lo referente a los juegos de lucha, un género que, en los años 90, SNK dominaba como nadie en el mercado. Elegir sólo tres juegos es muy difícil, pero creo que serían *Magician Lord*, *Art of Fighting* y *Samurai Shodown*. Sé que me dejo títulos tan emblemáticos como *Metal Slug*, la saga *Fatal Fury* e incluso los *King of Fighters*, pero es que esos tres me dejaron muy marcado en su momento y fueron una revolución en sus respectivos géneros.

Daniel Aliaga Perea

HAMSTER ES UNA EMPRESA JAPONESA ENCARGADA DE CONVERTIR TÍTULOS CLÁSICOS, Y SWITCH ES SU MAYOR FILÓN EN LA ACTUALIDAD

Preguntas para mi sabiduría suprema

Hola, Yen, mi nombre es Agustín. Saludos desde Pontevedra, Galicia. Soy un gran seguidor de Hobby Consolas desde noviembre de 2011, cuando llevasteis el análisis de Call of Duty: Modern Warfare 3 y otras novedades de ese año. Tengo en mi posesión una Xbox 360 y tengo un cuarteto de preguntas que necesito que respondas con tu sabiduría suprema:

■ **Soy consciente del cierre de Visceral Games, creadores de *Dead Space*, *Battlefield Hardline* y *Dante's Inferno*. ¿Crees que, algún día, será subastada como los estudios de THQ cuando cayó en bancarrota? ¿Qué pasa con el futuro de las importantes sagas que desarrolló Visceral?**

Hombre, si apelas a mi sabiduría suprema, no tengo más remedio que contestarte, aunque sea para no quedar mal delante de los otros lectores. Pero no me lo pongas muy difícil, ¿eh? Que me tiene que sobrar sabiduría también para los demás... Ahora en serio, vamos al turrón. La verdad es que el cierre de Visceral Games ha caído como un jarro de agua fría en la industria del videojuego, y muchas personas, entre las que me incluyo, pensamos que EA ha cometido un enorme error. Sobre tu pregunta, es imposible que el estudio sea subastado, ya que su clausura se debe a una decisión empresarial de su compañía propietaria, Electronic Arts, que es quien posee los derechos del estudio, incluidas todas sus propiedades intelectuales. El caso de THQ fue diferente, ya que quebró la compañía matriz, y por eso se pusieron en venta los derechos de sus juegos. El futuro de las sagas de Visceral Games queda en manos de EA, aunque, desgraciadamente, creo que pasará tiempo antes de volver a verlas. Una lástima.

■■ **Tengo *Dead or Alive 5 Ultimate*. ¿Hay una sexta entrega en marcha del Team Ninja? ¿Y de *Ninja Gaiden*?**

Como indiqué el mes pasado, hay rumores de que el Team Ninja está trabajando en una de las dos sagas, aunque, por el momento, no se sabe cuál. Esperamos tener más noticias por parte de Koei Tecmo en el próximo E3 o en el Tokio Game Show.

■■■ **¿Habrá segunda parte del reportaje "Grandes sagas en el olvido" en el próximo número de la revista?**

En el próximo número, que será el del habitual reportaje inmenso del E3, no.



■ **Dante's Inferno.** Fue una de las obras más destacadas de Visceral Games. Este juego de acción basaba su argumento en el poema "La Divina Comedia", del escritor Dante Alighieri.

Aun así, le he preguntado Rafa Aznar, que se encargó de elaborar el reportaje, si podría tener una continuación, y me ha comentado que quizás, en un futuro, puedas ver otra entrega centrada en sagas multiplataforma.

■■■■ **Una última pregunta. ¿Te suena una saga de videojuegos llamada *Dead to Rights*? Tengo entendido que hubo una última entrega llamada *Retribution* en el año 2010. Desde entonces, no se supo mas de ella. ¿Qué puntuación le disteis a los anteriores juegos de esta saga ya olvidada, incluido *Retribution*?**

Claro que me suena. La primera entrega de *Dead to Rights* fue un desarrollo exclusivo por parte de Namco USA para la primera Xbox, aunque posteriormente, y debido a sus bajas ventas en esta plataforma, dio el salto a otras consolas. Fue un juego de acción protagonizado por el policía Jack Slater y su perro Shadow, y contaba con una jugabilidad muy parecida a la de *Max Payne*, del que tomaba prestado el "tiempo-bala" para esquivar y »

VUESTRA OPINIÓN

Un Link "prostituido"

Marco A. Giménez

Hola, Yen, te escribo para quejarme por el uso que últimamente se le da al protagonista de *Zelda*, que no es otro que Link. Y es que parece ser que, de una manera o de otra, tiene que aparecer como personaje invitado en varios juegos. Por ejemplo, *Skyrim* tiene ropas basadas en su forma de vestir, que no aportan nada, pero ahí están. También hay anunciado un aspecto basado en él para *Phantasy Star Online 2*, además de aparecer en algún juego como *Soul Calibur 2*. Y yo me pregunto: ¿no tienen estos juegos los méritos suficientes como para vender por ellos mismos, que necesitan "prostituir" a un personaje tan famoso? Por favor, que dejen a Link en Hyrule y se centren en incluir otro tipo de incentivos.

YEN

Es una práctica normal que Nintendo use a sus personajes más emblemáticos para promocionar algunos juegos en su plataforma (Link aparecía sólo en el *Soul Calibur 2* de GameCube). Esto ayuda a diferenciar las versiones, que, a fin de cuentas, es lo que interesa a todos los fabricantes de hardware, ¿no? Yo no me lo tomaría tan a pecho, porque son guiños amables.





■ **Dead to Rights: Retribution.** Fue un reinicio de la saga, en el que se conservaron los personajes principales y se optó por cambiar la trama original por otra más oscura.

» atacar a los enemigos. La saga estuvo compuesta por cuatro juegos, y éstas fueron sus correspondientes puntuaciones: *Dead to Rights* (2002) recibió un 84, mientras que *Dead to Rights 2* (2005), que era una precuela del primer título, no fue analizado, aunque sí tuvo una reseña en el número 167. *Dead to Rights: Reckoning* (2005), que fue exclusivo de PSP y nos narraba los hechos anteriores a *Dead to Rights 2*, obtuvo un 73. Y, para terminar, *Dead to Rights: Retribution* (2010) fue un reinicio completo de la saga, con un tono más oscuro y que no tenía en cuenta nada de lo que había sucedido en los juegos anteriores, que alcanzó un 80 como nota final. Espero que estés satisfecho con las respuestas, porque me has dejado "dead"... to rights.

Agustín Rodríguez

Preguntas para entrar en calor

¡Hola, Ye... atchúuss! Disculpa, Yen, aún ando pachucho con este resfriado... No obstante, y para entrar en calor, desearía formularte algunas preguntas, viejo amigo, mientras me hago unos baños de eucalipto. Allá voy:

■ **Terminada la endiablada propuesta de From Software *Dark Souls*, tan sólo puedo decir "BRAVO". A falta de probar el resto de las entregas, pregunto: ¿recomiendas jugarlas? ¿Y prepararán otro capítulo o algo nuevo sus responsables?**

Voy a contestar tus preguntas, pero cuídate ese catarro, que tienes que leer tus respuestas, y a ser posible sin manchar la revista de mocos... Por supuesto que te recomiendo los siguientes capítulos de la saga *Dark Souls*. Para mi gusto, la segunda entrega es quizás la más floja de la trilogía, pero, aun así, merece la pena. Sobre la cuestión de si se prepara un nuevo capítulo de la saga, debo decirte que, por el momento, From Software se encuentra desarrollando *Shadows Die Twice*, a priori nombre en clave de lo que podría ser una secuela de *Bloodborne*, pero no saldremos de dudas hasta el E3, así que a esperar toca...

■■ **¿Algún recopilatorio completo de SNES que esté a la altura del fabuloso *Sega Mega Drive Ultimate Collection*?**

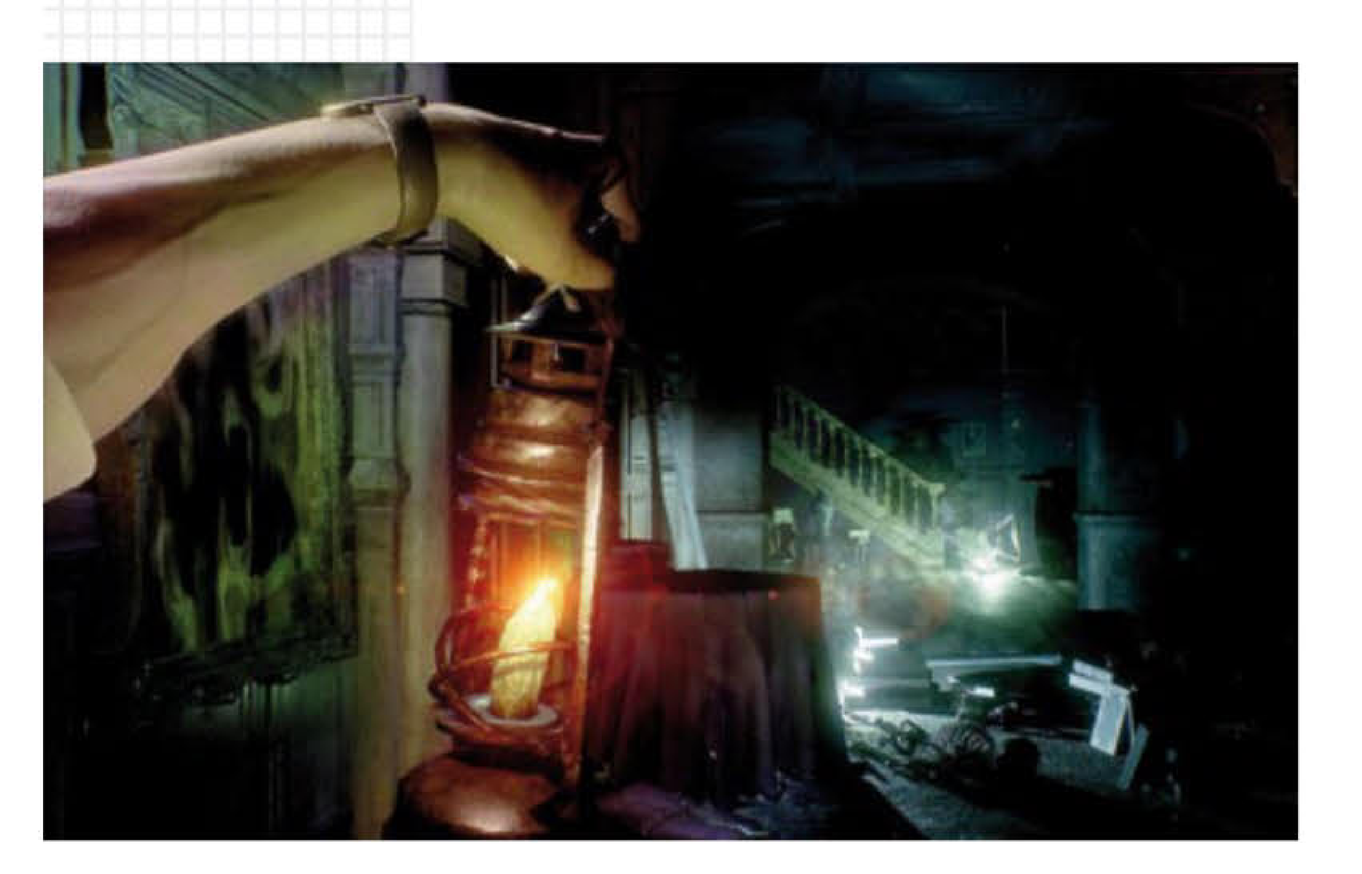
Pues no, y mientras Nintendo fabrique su propio hardware, creo que jamás lo veremos, así que no esperes una recopilación de este tipo más allá de SNES Mini o de títulos sueltos para Switch, mediante la futura tienda virtual.

■■■ **Me llaman mucho la atención estos juegos para este 2018: *Scorn*, *Visage*, *Ad Infinitum* y *Call of Cthulhu*. ¿Qué puedes contarme? Gracias.**

Scorn es un desarrollo que comenzó en 2016 y ha sufrido varios retrasos. Este survival horror en primera persona tiene unos escenarios con aspecto orgánico, inspirados en el trabajo del desaparecido artista H.R. Giger (responsable de la apariencia de Alien) y cuenta con soporte completo para VR. Llegará en octubre. *Visage*, por su parte, está considerado el sucesor espiritual de la demo *P.T.* (lo que iba a ser *Silent Hills*) y toma prestados tanto su aspecto gráfico como su jugabilidad. Se espera que aterrice a lo largo de este 2018. *Ad Infinitum* es también un survival horror en primera persona que se desarrolla en el marco histórico de la Primera Guerra Mundial, pero ha sido retrasado varias veces y cada día que pasa veo más improbable su publicación. Y, por último, *Call of Cthulhu* está basado en las novelas y en el juego de rol de H.P. Lovecraft. Es una aventura en primera persona con toques de rol y con una alta carga de terror psicológico, que nos pondrá en la piel de un detective que investiga una misteriosa muerte en 1920. Nos espera un 2018 terrorífico, así que mejórate pronto para poder aguantar los sustos.

Iván Puni

■ **Call of Cthulhu.** Es una aventura en primera persona desarrollada por el estudio francés Cyanide, basada en el trabajo literario de H.P. Lovecraft. En ella, habrá que tener cuidado para no perder la cordura.





Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Yen, tira de contactos y que me manden un mando los de Microsoft, que se lo ha comido mi perro y ahora mismo tengo mi Xbox One S parada, porfiiii.**

Yen: ¿Qué le das de comer a tu perro? Existen marcas de comida específica para los pobres animales. No sé cómo se te ocurre darle un mando de Xbox, con lo indigesto que debe de ser. En lugar de pedir que te envíen un mando, lo que voy a hacer es facilitarte el contacto de Royal Canin o de otro fabricante de piensos. Por cierto, "mis contactos", como tú los llamas, han leído tu petición y coinciden conmigo en que te va a tocar pasar por caja. Pero ha estado bien el intento...



■ **¿Piensas ir este año a Madrid Games Week? Si es así, podrías dar la cara de una vez, que el resto de la redacción se deja ver por esos eventos, pero tú sigues con tu maldita manía de esconderte. Seguro que algo ocultas...**

Yen: A ver, yo voy todos los años a MGW, pero siempre acudo disfrazado. De hecho, si te has paseado por nuestro stand, seguro que has coincidido conmigo. Atentos a estas páginas, porque suelo dar pistas de cómo voy a ir disfrazado y así quizá me caceis. Sobre que algo escondo, fíjate en la petición anterior y dime si no es para ocultarse bien oculto...

■ **Yen, ¿qué debo estudiar para llegar a ser como tú?**

Yen: Para nada te aconsejo que seas como yo. Lo que sí te aconsejo es que estudies muchísimo y, si lo haces, quizás dentro de unos años me toque a mi preguntarte a ti. Que ya me voy haciendo muy viejo y necesito que alguien me dé el relevo...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

100

JURASSIC WORLD EVOLUTION

Si pensabais que los dinosaurios se habían extinguido del mundo del videojuego, estabais pero que muy equivocados



MARIO TENNIS ACES

Las mejores raquetas del circuito nintendero intercambiarán golpes magistrales en este arcade de fantasía para Switch

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 12 DE JUNIO ■ FRONTIER DEVELOPMENTS ■ ESTRATEGIA

Jurassic World Evolution

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



AL OLOR DE LA SARDINA CINEMATOGRÁFICA

Los dinosaurios han olido la sangre y, en junio, se van a lanzar a la yugular. Al calor del estreno en cines de "El reino caído", el día 12, arrimará el ascua a su sardina *Jurassic World Evolution*.

Se trata de un juego de gestión desarrollado por Frontier Developments, creadores de títulos tan notables como *Elite Dangerous* o *Planet Coaster*. El equipo británico ha trabajado codo con codo con Universal Studios para reflejar con fidelidad el universo cinematográfico que ideó Steven Spielberg en los años 90. Tanto es así que habrá un modo Historia, algo que no suele ser prioritario en este tipo de títulos. En él, tomarán parte viejos conocidos, como el doctor Ian Malcolm, que, igual que en las películas, ha sido interpretado por Jeff Goldblum. El argumento se ha escrito ex profeso, pero, por supuesto, transcurrirá en el archipiélago de Las Cinco Muertes, que estará dividido en un total de seis islas.

La vida se abre camino

Como en la gran pantalla, el objetivo será erigir un enorme parque jurásico que sirva como atracción turística, porque la pela es la pela. Tendremos que diseñar dinosaurios, pero también desarrollar instalaciones y contratar personal, que será el que nos vaya asignando misiones. Así, habrá tres grandes ámbitos de actuación: ciencia, seguridad y entretenimiento.

Para obtener nuevas criaturas, deberemos buscar fósiles y, luego, podremos asumir riesgos combinando material genético para crear variantes más agresivas. Habrá que tener cuidado al distribuirlas por el complejo, para evitar que luchen entre ellas. Si queremos que mueran de viejas, habrá que procurar también que el hábitat o la comida se adecúen a las necesidades de cada especie. Asimismo, habrá que tener en cuenta factores exógenos, como las tormentas tropicales, que podrán romper vallas o derribar postes eléctricos. Será importante invertir en estaciones meteorológicas que permitan anticiparse a las catástrofes y limitar su impacto. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

El enfoque le va como anillo al dedo a la idea de crear un parque jurásico, pero habrá que ver cómo de profundo es.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@Tigerion
“Atendiendo a la jugabilidad, Jurassic World Evolution es un Operation Genesis modernizado.”

@mrttenor
“Es la primera vez que reservo un juego desde Aliens Colonial Marines. Por favor, no me vuelvan a romper el corazón.”

@slideywuff
“Voy a comprar Jurassic World Evolution simplemente para poder soltar a los dinosaurios contra la gente en el parque.”



Habrá seis islas de tamaño muy variable: Nublar, Matanceros, Muerta, Pena, Sorna y Tacaño. La orografía y la climatología diferirán mucho de unas a otras.

Habrá una treintena de especies, cada una con unos parámetros de ataque, defensa o esperanza de vida. Podremos experimentar con su ADN para dar pie a nuevas variantes.







El helicóptero será útil para administrar sedantes a los dinosaurios en plan shooter, y también tendremos un todoterreno.

LAS CLAVES

1 TRES RAMAS. A la hora de construir nuestro parque, habrá que repartir esfuerzos y recursos entre ciencia, seguridad y entretenimiento.

2 HISTORIA. Universal ha colaborado con Frontier y habrá un argumento que transcurrirá entre las dos películas de "Jurassic World".

3 CATÁSTROFES. Se producirán tormentas que pondrán en peligro el vallado o las centrales eléctricas. Más vale que las preveamos...

HABRÁ QUE ERIGIR UN PARQUE QUE SIRVA COMO ATRACCIÓN TURÍSTICA

La gestión incluirá aspectos como dividir las parcelas entre carnívoros y herbívoros o asegurarse de que unos y otros tienen el alimento adecuado.





■ 22 DE JUNIO ■ CAMELOT (NINTENDO) ■ DEPORTIVO

Mario Tennis Aces

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

SIGUIENDO EL EJEMPLO DE RAFA NADAL Y ROGER FEDERER

La saga *Mario Tennis* parecía en declive, especialmente tras *Ultra Smash*, pero, como Nadal o Federer, va a resurgir para volver a reclamar el número 1 mundial.

Tras su brutal 2017, hay que reconocer que el año de Switch está siendo flojo en cuanto a lanzamientos exclusivos de nuevo cuño (sólo ha tenido *Kirby Star Allies*), pero *Mario Tennis Aces* supondrá un gran empujón, a la espera de *Octopath Traveler*, *Super Smash Bros* y lo que quiera que se confirme en el E3. Esta vez, Camelot Software Planning sí que se lo ha tomado en serio y, aunque sea un arcade, seguramente nos dé el mejor juego de tenis del año (será el tercero que se lance en apenas un mes, tras *Tennis World Tour* y *AO International Tennis*). A diferencia de la ramplona entrega de Wii U, que apenas tenía modos de juego y que se limitaba a copiar la jugabilidad de la de 3DS, ésta sí que nos va a dar novedades muy jugosas, como Aventura, un modo historia con desafíos, como peloteos contra jefes como el inmenso Floro Piraña.

Del derecho y del revés

El control de *Mario Tennis Aces* partirá de cuatro golpes básicos como son el plano, el liftado, el cortado y el globo, pero habrá otros cuatro tipos que darán muchísimo juego. En ataque, contaremos con el golpe dirigido, que ralentizará la acción y permitirá apuntar en primera persona para lanzar un cañonazo adonde queramos. En defensa, tendremos la velocidad etérea, un acelerón que servirá, precisamente, para contrarrestar los golpes dirigidos. Ambos gastarán una barra de energía, que se recargará progresivamente... y con ayuda del golpe maestro, que será un movimiento en salto relativamente difícil de realizar. Finalmente, estará el golpe especial, un zambobazo que sólo podremos ejecutar cuando la barra esté al 100%. Como colofón, la raqueta tendrá tres puntos de daño y podrá destrozarse si no afrontamos bien esos tiros. Además, se podrá jugar usando el control por movimiento de los Joy-Con. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Tras el chasco de Wii U, Camelot se va a resarcir con un arcade cuyos golpes especiales darán muchísimo juego.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB BlackMetal

“Los Mario Tennis son una caña, y éste tiene una pintaza estupenda. Diversión asegurada en familia y/o con amigos. No sé si tirarle la cartera a Nintendo y que se sirva ella misma.”

WEB Mask De Masque

“Brutalísimo, tanto las nuevas opciones como el aspecto retro. Me encanta el vestuario de Mario.”

REGALO POR RESERVA **GAME**

Reserva tu juego en GAME y llévate una exclusiva visera de Mario o Luigi.

*Promoción limitada a 1.000 unidades. El modelo se entregará de manera aleatoria.





■ Los partidos de dobles serán pura diversión, ya sea online o haciendo uso de cuatro Joy-Con en una misma consola. En el online, se realizarán torneos de manera periódica.

■ El golpe maestro será un salto que permitirá llegar a bolas difíciles y, al mismo tiempo, recargar con rapidez el indicador de energía al que estarán asociados el golpe dirigido y la velocidad etérea.







■ Por primera vez en la saga, veremos a los personajes vestidos como tenistas, en lugar de con sus monos o vestidos habituales.

LAS CLAVES

1 CLASES. Los personajes podrán ser veloces, poderosos, técnicos, defensivos, mañosos o completos, lo que determinará sus características.

2 TRUCOS. El golpe dirigido, en ataque, y la velocidad etérea, en defensa, son movimientos que consumirán energía y ralentizarán el tiempo.

3 AVENTURA. Habrá un modo historia con desafíos, algo que no se veía desde *Power Tour*, de Game Boy Advance, que data de 2005, nada menos.

EL AÑO DE SWITCH ESTÁ SIENDO FLOJO, PERO ACES SUPONDRÁ UN EMPUJÓN



■ Hay confirmados quince tenistas: Mario, Luigi, Peach, Wario, Yoshi, Waluigi, Daisy, Bowser, Toad, Toadette, Estela, Donkey Kong, Bowsy, Boo y Chomp Cadenas.

■ 5 DE JUNIO ■ DONTNOD ENTERTAINMENT ■ ROL

Vampyr

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LA VIDA DEL CHUPASANGRE ES EXTRAÑA

Dontnod Entertainment se ha convertido en un ejemplo para los estudios de clase media, gracias a *Remember Me*, *Life is Strange* y, probablemente, *Vampyr*.

Tras asociarse con gigantes como Capcom y Square Enix para sus dos proyectos anteriores, el estudio francés se ha aliado esta vez con Focus Home Interactive, también galos, para desarrollar un RPG que puede ser uno de los grandes tapados de 2018. La editora es más modesta, pero, curiosamente, el planteamiento jugable es más ambicioso que el de sus trabajos previos, aunque seguirá sujetándose en una cuidada historia, una materia que no entiende de presupuestos.

El protagonista será Jonathan Rein, un médico veterano de la I Guerra Mundial que trata de combatir la epidemia de gripe española del Londres de 1918. Sin embargo, de la noche a la mañana, se verá convertido en un vampiro, lo que provocará una cruel dicotomía entre su deseo de ayudar a los demás... y el de beber su sangre para poder sobrevivir, mientras trata de averiguar qué le ha sucedido.

El galeno, contra el vampiro

Igual que en *Life is Strange*, Dontnod volverá a ahondar en la moralidad, obligándonos a tomar duras decisiones, esta vez mucho más a menudo. Durante gran parte del tiempo, exploraremos varios distritos de Londres, como los muelles o Whitechapel, de modo que habrá infinidad de diálogos con diferentes opciones de respuesta. Habrá cerca de 60 personajes, cada uno con su propia vida. Pero lo peliagudo es que la jugabilidad estará condicionada por la contradictoria dualidad médico-vampiro del protagonista. Si queremos hacernos más fuertes y desbloquear habilidades, la única forma será morder cuellos. Seremos libres de hacerlo o no, pero hay otro giro retorcido: muchos ciudadanos estarán enfermos, por lo que chuparles la sangre en ese estado será como tragar calimocho. Sin embargo, podremos curarlos... y aprovechar para sacarles tinto gran reserva.

En relación con eso, los combates serán una parte vital. A menudo, nos asaltarán maleantes a los que deberemos esquivar y atacar con un cuchillo y una pistola. Sin embargo, tendrán nivel, por lo que será importante estar a su altura y, además, haber desbloqueado poderes sobrenaturales. Ahora bien, eso influirá en la historia, así que, si queremos ver un final mejor, quizá convenga más ser abstemio y padecer penurias a la hora de pelear.

El planteamiento argumental se dejará notar en el apartado visual, de modo que Londres tendrá un aspecto oscuro y casi siempre será de noche, con la gripe española haciendo mella. Técnicamente quizá no sea un juego muy puntero, pero se compensará con una gran dirección artística. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Dontnod sabe contar historias como nadie, y ésta de un vampiro dicotómico promete saber mejor que un Rioja.



LA DUALIDAD ENTRE MÉDICO Y VAMPIRO DEL PROTAGONISTA CONDICIONARÁ LA HISTORIA Y TAMBIÉN LA JUGABILIDAD

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Shephon
“Me gusta la mitología vampírica, y sobre todo la que se desarrolla en la Edad Media o la época gótica/victoriana, como es este caso.”

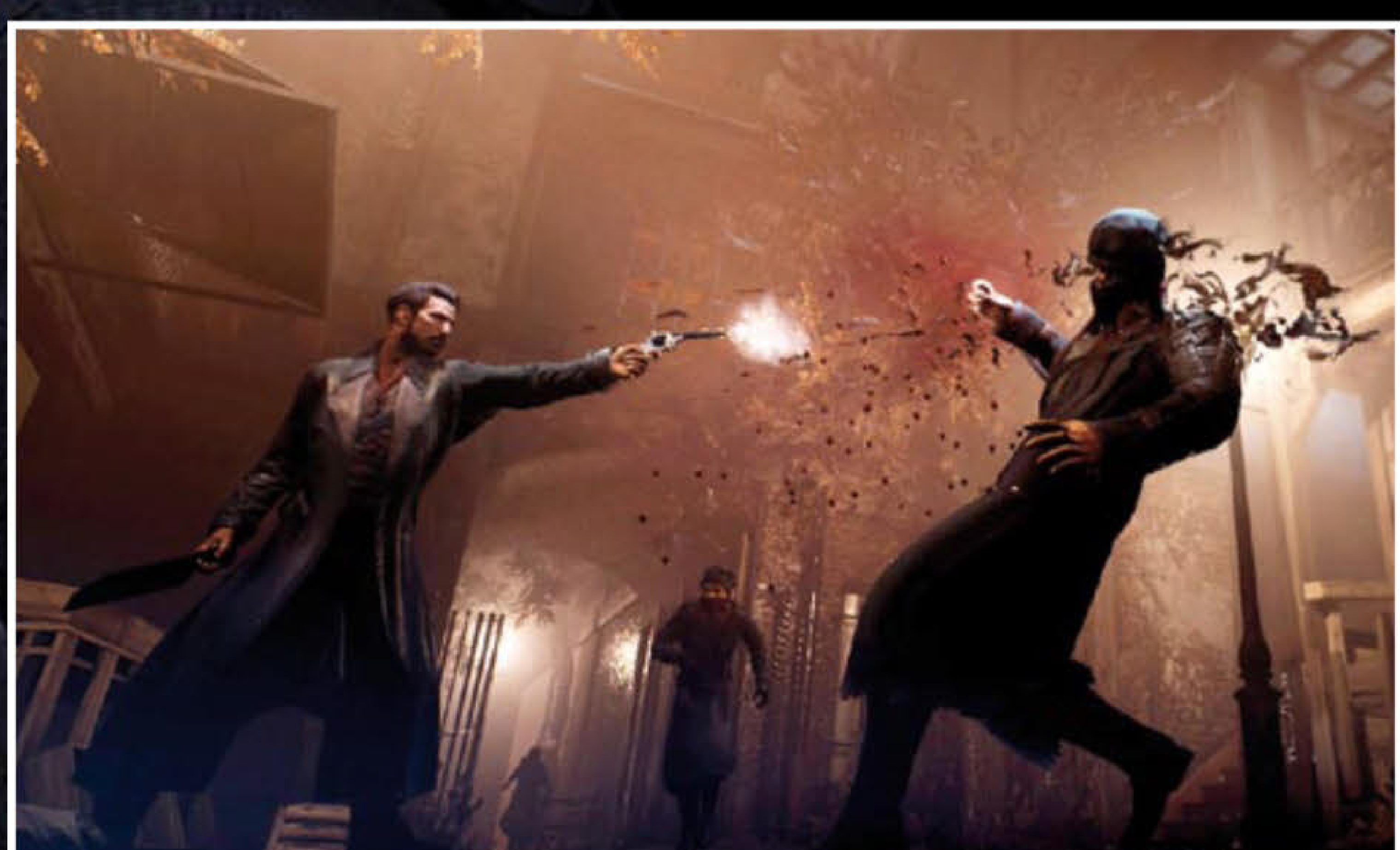
WEB YitanIX
“Este estudio me tiene ganado sólo ya con Life is Strange. Veo que la narrativa será también fuerte aquí, y eso me gusta.”

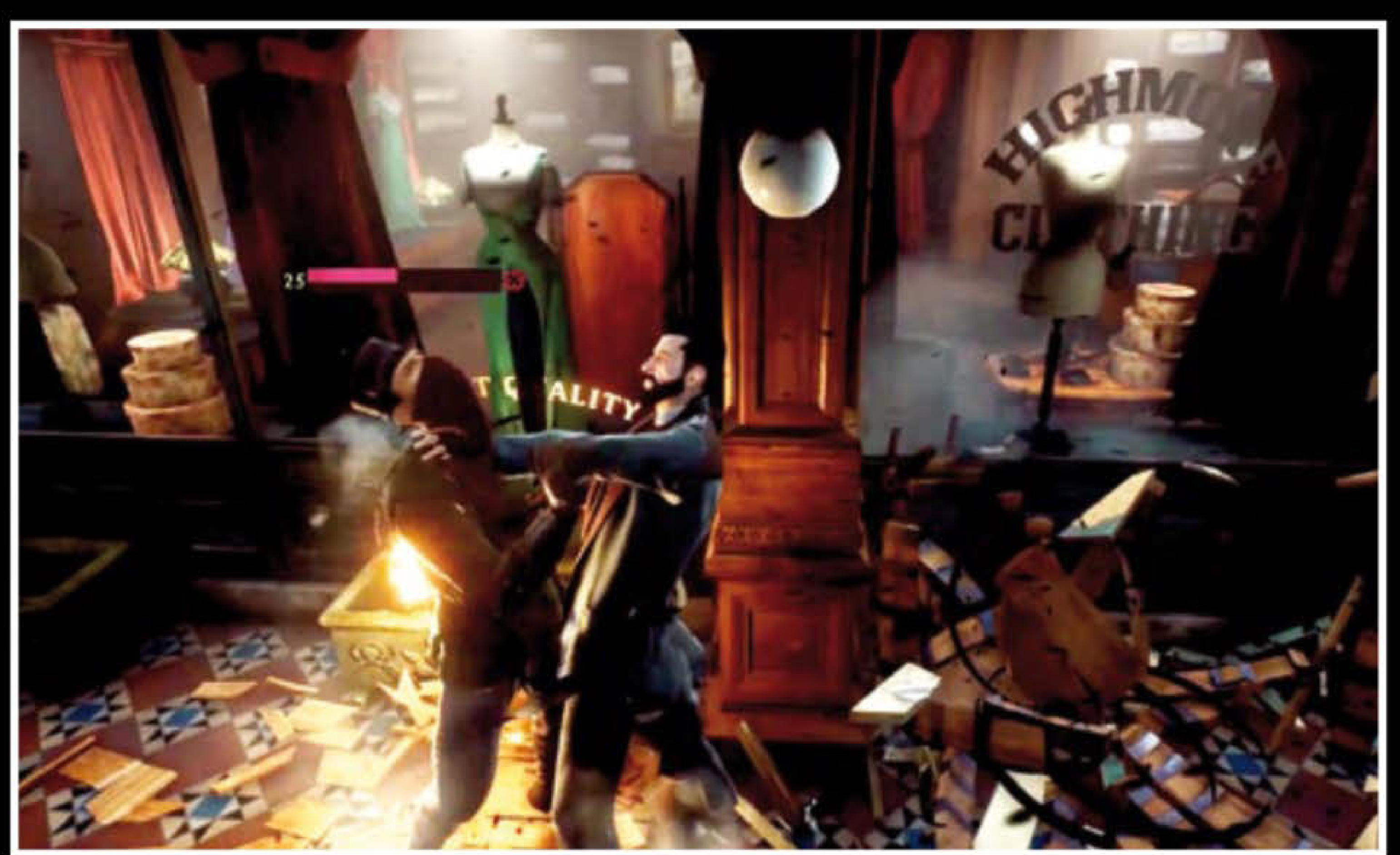
WEB MiguelAMC
“Tengo la sensación de que se va a quedar cojo en mecánicas. Remember Me y LiS eran buenos por sus guiones, pero el área de juego estaba muy acotada.”

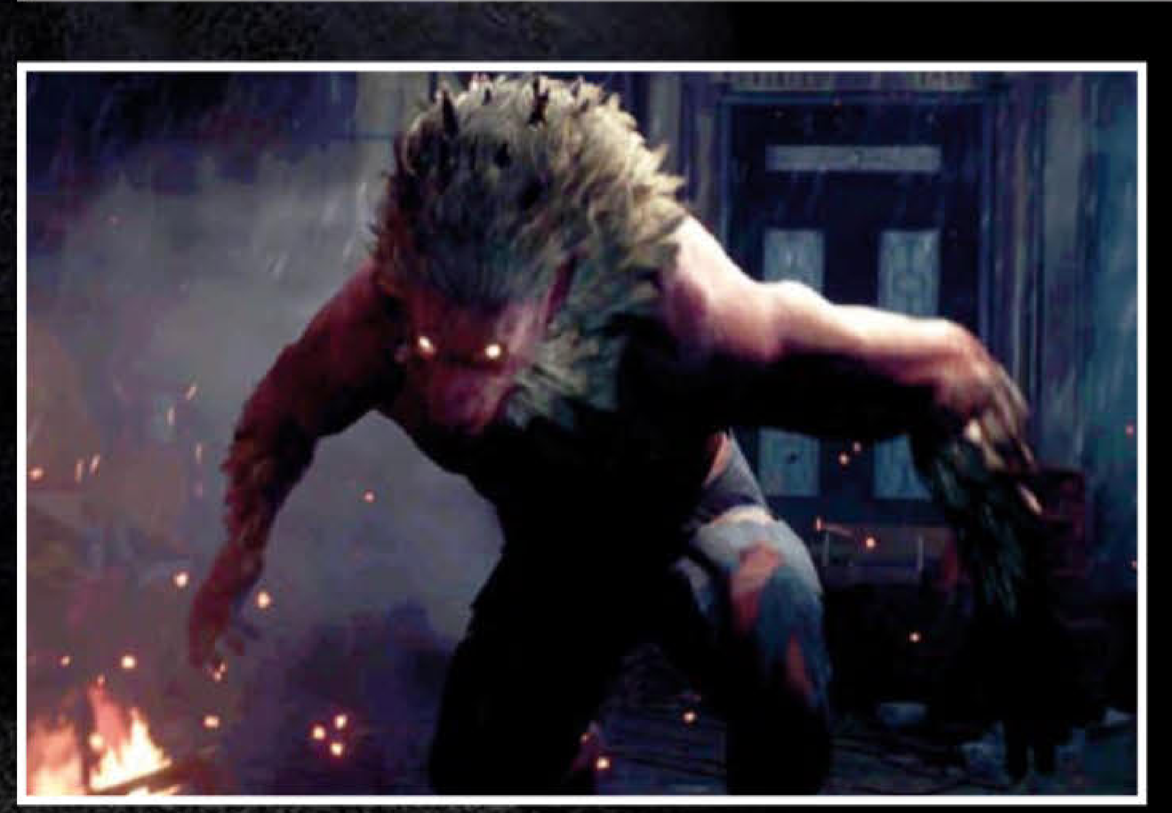


La ambientación estará marcada por la estética gótica. "Drácula", de Bram Stoker, y "Nosferatu", de Murnau, han sido dos fuentes de inspiración, pero Dontnod se ha fijado también en "Frankenstein".

Los combates tendrán un marcado componente rolero, con niveles para el protagonista y los enemigos, así como un árbol de habilidades muy versátil en el que gastar los puntos de experiencia.







Los enemigos más habituales serán los cazavampiros, pero habrá también criaturas como este imponente hombre lobo.

LAS CLAVES

1 **DECISIONES.** Nuestros actos influirán en el mundo, en otros personajes y también en la narrativa, lo que desembocará en varios finales.

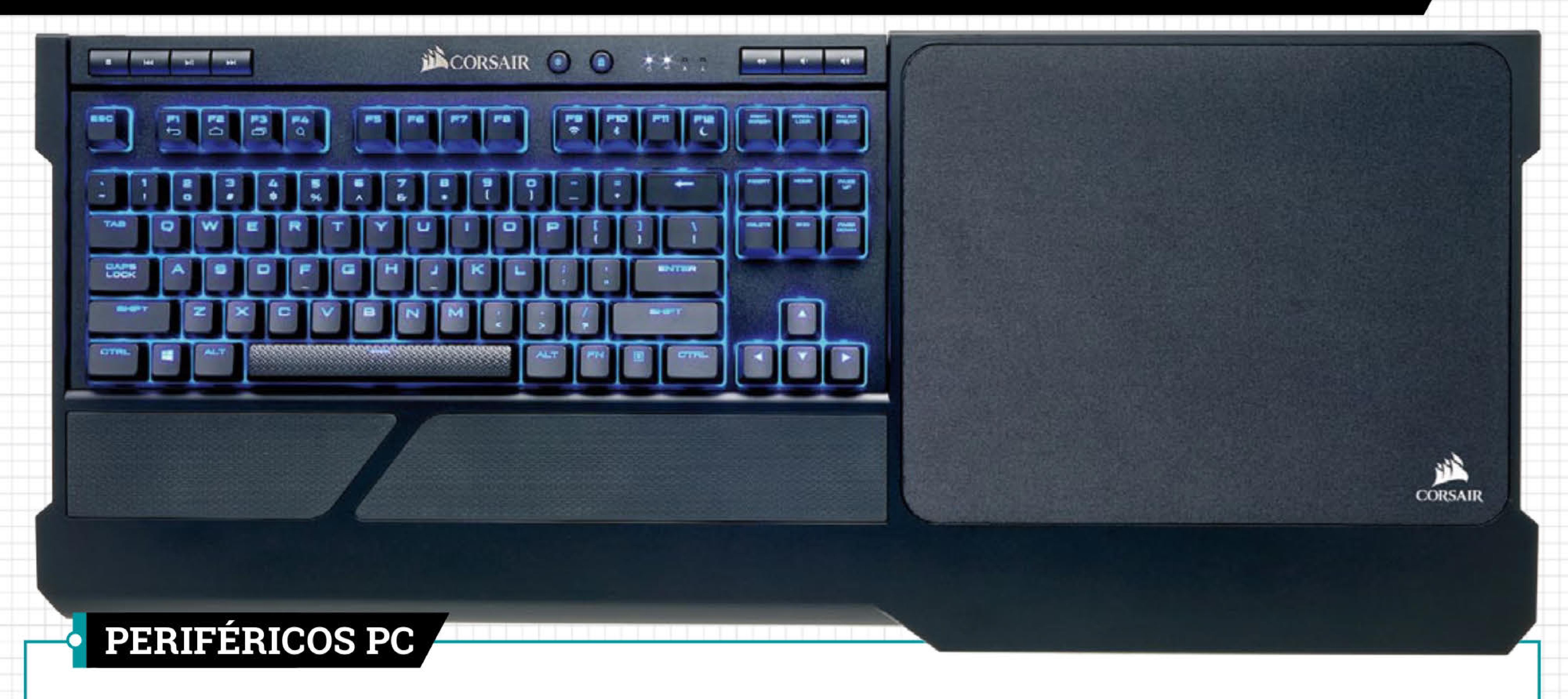
2 **MORALIDAD.** La única forma de hacerse más fuerte será mordiendo. Si nos negamos, el camino será más difícil... pero será posible llegar a su final.

3 **OSCURIDAD.** El juego transcurrirá en 1918 en un Londres lúgubre y tomado por el miedo y la enfermedad, en concreto la infausta gripe española.



Los escenarios tendrán una estructura semiabierta y darán mayor libertad que los de los anteriores juegos de Dontnod.





PERIFÉRICOS PC

Teclado K63 y Lapboard

Tecnología punta al servicio de la comodidad gaming

■ **COMPAÑÍA** Corsair ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** K63 Wireless (129 €) y Lapboard/Tablero (59,90 €) ■ **WEB** *www.corsair.com/es/es/*

Corsair, la reputada gama de accesorios de gaming, no sólo ofrece tecnología puntera, sino también ideas originales. Prueba de ello es este nuevo ecosistema, que nos permite utilizar dos de sus buques insignia, el teclado K63 Wireless y el ratón Dark Core RGB, en cualquier sitio, como el salón. Esto es posible gracias al nuevo tablero o Lapboard, una superficie que ponemos sobre nuestras piernas y que alberga tanto el teclado como el ratón. Este tablero cuenta con espuma viscoelástica con memoria, "cepos" para sujetar el K63, superficie deslizante para el ratón y reposamanos. Y es muy, muy ligero...

Por su parte, el teclado mecánico K63 Wireless es un teclado muy compacto (sin teclado numérico) y, sobre todo, ligero. Entre sus virtudes, están sus tres modos de comunicación: inalámbrica a 2,4 Ghz y 1 ms de respuesta, bluetooth (ambas con encriptación AES para evitar "espías") y con cable USB. Y ojo con su autonomía, de 15 horas con las luces LED y 75 sin ellas; o los interruptores Cherry MX, con una vida útil de 50 millones de pulsaciones. Por si fuera poco, es 100% antighosting ("recuerda" todas las pulsaciones, por rápidas que sean)... Cuenta, además, con botones multimedia, es configurable vía app Corsair Utility Engine (crear macros, ajustar la iluminación LED azul entre dos tonos...). Y no sólo despunta en lo técnico: el tacto es muy agradable, y las teclas nada ruidosas para ser un teclado mecánico. Vamos, que lo tiene todo.

Del ratón Dark Core RGB os hablaremos el mes que viene a fondo, junto con la base de carga inalámbrica, pero son dos accesorios que culminan un conjunto muy cómodo y que permite jugar en cualquier parte. ■

VALORACIÓN Vamos a decirlo alto y claro: es uno de los mejores teclados que hemos probado y, con el Lapboard, resulta aún ,ás cómodo. Puede parecer caro, pero lo vale.

ALTERNATIVAS

Si no necesitas un conjunto así, y lo que quieres es renovar sólo el teclado, e aquí otros buenos contendientes...



G23 (LOGITECH)
■ **PRECIO** Desde 56,99 €



ALLOY FPS (HYPERX)
■ **PRECIO** Desde 82,52 €



ORNATA CHROMA (RAZER)
■ **PRECIO** Desde 89,99 €



TABLETA

Wizz Writing Pad

La mejor forma de ahorrar papel en pleno siglo XXI

■ **COMPAÑÍA** Trust ■ **PLATAFORMA** –
■ **PRECIO** 24,99 € ■ **WEB** *www.trust.com/es/*

Que no te engañe su apariencia, porque, pese a parecer una tableta, no lo es. O, al menos, no en el sentido de una tableta al estilo iPad. Digital Writing Pad, o Wizz, que así es como se llama este invento de Trust, es, por decirlo de una forma rápida, una especie de pizarra digital de 8,5 pulgadas y pantalla LCD sensible a la presión, cuya finalidad es escribir, apuntar notas y dibujar, como sustituto del papel. No tiene apps, ni botones de volumen... Es una tableta reducida, pensada para hacer operaciones a mano, realizar un dictado con tu hijo/hermano pequeño (y corregirle los errores), apuntar un número mientras hablas por teléfono y no tienes papel o el móvil a mano, ir anotando lo que falta para la próxima compra... y similares. En ella, prima la sencillez máxima, y no vas a encontrar un dispositivo complejo, ni siquiera en las instrucciones. Para comenzar a usarla, basta con sacar la lengüeta de plástico de la batería (funciona con pilas de botón), y empezar a escribir con el lápiz incluido (que podemos guardar encajándolo en uno de los bordes). Como en otras tabletas de este tipo, no se pueden guardar las notas, por lo que, una vez pulsado el único botón que tiene, la pantalla se borrará para siempre. Es el único "pero" que se le puede poner a este tipo de dispositivos: que no tengan guardado o más funciones, pero, por 25 €, tampoco se le puede pedir mucho más. ■

■ La pantalla de 8,5" deja una superficie de más de 21 cm. Cuanto más apretamos, más marca el trazo.

VALORACIÓN Una buena solución para ahorrar papel a la hora de tomar notas "en sucio". Es ligera, ultrafina y resistente, aunque, como otras tabletas de este tipo, carece de opciones de guardado o para compartir las notas creadas. Es el único pero, aunque, por su ajustado precio, no le podemos pedir más.

AURICULAR

Energy Headphones 7 Bluetooth ANC

Cuando el audio mejora también en estilo

■ **COMPAÑÍA** Energy Sistem ■ **PLATAFORMA** Bluetooth ■ **PRECIO** 89,99 € ■ **WEB** *www.energysistem.com*

Los alicantinos de Energy Sistem siguen apostando muy fuerte por el audio móvil, ya sea con nuevos modelos de altavoces bluetooth o con auriculares como estos Headphones 7, que probablemente están entre los mejores de la marca.

Si empezamos por el diseño, rompen con todo lo anterior que ha hecho el fabricante, y apuestan por un acabado que quiere recordar a modelos más "premium", con detalles que, aun siendo de plástico, les otorgan un diseño más atractivo, como la diadema acolchada (y plegable y ajustable como en otros modelos), cuyas bisagras rotan 15º para ajustar el auricular a nuestro oído, o los remates que imitan la madera. El auricular derecho cuenta con cuatro botones para controlar el volumen, play/pausa y ANC (para activar y desactivar la cancelación activa de ruido). Su batería, de 800 mAh, garantiza quince horas de reproducción con el ANC activo (y 100 si sólo utilizamos este modo para atenuar el ruido). Pero lo cierto es que el modo ANC no aísla tanto como en otros modelos (más caros) y el sonido hay que ecualizarlo para ajustarlo a nuestros gustos (de fábrica, tiende a cargar bastante los graves). ■

VALORACIÓN No son malos auriculares dentro de este rango de precio, aunque la cancelación de ruido es algo modesta.



■ Headphones 7 han mejorado mucho en diseño respecto a anteriores auriculares de la marca.

MANDO

Pro Controller Sniper

Otra buena alternativa al mando Pro oficial de Nintendo

■ **COMPAÑÍA** Indeca ■ **PLATAFORMA** Switch
■ **PRECIO** 31,95 € ■ **WEB** *www.indecabusiness.com/es*

Hace unos meses, os hablamos de los Pro Controller de Indeca, que se lanzaron al mercado tanto en versión inalámbrica como con cable. Pues bien, este nuevo modelo, Sniper, es una pequeña revisión del modelo inalámbrico.

El cambio más evidente a primera vista está en los adornos del diseño. Las sobrias tonalidades negras del primer Pro Controller (que ya ha tenido ediciones con emojis y cierta marca de refrescos) han cedido su puesto a un patrón de camuflaje en distintos tonos grises, rematados con el logo de la línea Sniper (una calavera).

Al igual que la primera versión del Pro Controller, esta edición Sniper mantiene una disposición sus elementos idéntica a la de un DualShock 4, es decir, con los dos sticks analógicos simétricos en la parte inferior del frontal del pad (y la cruceta por encima), mientras que los botones A, B, X e Y descansan en la parte derecha, y en la parte superior encontramos los mismos botones que en el mando Pro oficial de Nintendo (L, R, ZL y ZR) junto al puerto de carga USB-C. La diferencia más notable es que en el frontal descansan otros cinco botones más, cuatro de ellos de sobra conocidos por los usuarios de Nintendo Switch (+, -, tomar capturas y Home, que es el más grande de todos, situado en el centro del pad). El quinto botón es el que activa y desactiva la función Turbo para el botón que queramos (basta con presionar el botón en cuestión y pulsar el botón turbo para que se active la función y dispare o golpee automáticamente manteniendo el botón presionado). Es como el antiguo "autofire"...

El mando Sniper también trae de serie un cable USB-C de carga de 1,8 metros, y cuenta con una batería interna de 800 mAh que le da autonomía para unas ocho horas, asideras de goma rugosa para un mejor agarre y unas formas y una ergonomía que recuerdan a las del mando Pro oficial de Nintendo... del que también se diferencia en algunos aspectos, como no tener lector NFC (no puede "leer" amiibo), la vibración, que no llega a ser tan rica en matices como el HD Rumble, y carecer de la función de encender la consola de forma remota (tiene un alcance de hasta diez metros).

Pero, para un mando que cuesta menos de la mitad que el mando Pro oficial de Nintendo, lo que sacrifica lo compensa ampliamente. La cruceta está casi al mismo nivel que la del mando Pro, y el tacto y la respuesta de los sticks son agradables, lo que remata un mando más que notable. ■



■ Pro Controller Sniper cuesta la mitad que el mando oficial de Nintendo, y ofrece algunos extras como modo Turbo, aunque carece de lector NFC.

VALORACIÓN **El mando Pro oficial de Nintendo sigue siendo imbatible en funciones y calidad... pero no en precio. Ese hueco lo ocupa este mando, incluso con sacrificios como la ausencia de NFC.**

ALTERNATIVAS

Los mandos de terceros para Switch han crecido en número y funciones (algunos compatibles con PC también). Éstas son algunas de las mejores alternativas...



BLUETOOTH GAMEPAD (TUTUO)
■ **PRECIO** Desde 26 €



BLACKFIRE PRO CONTROLLER (ARDISTEL)
■ **PRECIO** Desde 37 €



PRO SWITCH (NINTENDO)
■ **PRECIO** Desde 63 €

MANDO

Duke Controller

Cómo viajar 16 años atrás en el tiempo

■ **COMPAÑÍA** Hyperkin ■ **PLATAFORMA** Xbox One ■ **PRECIO** 99,99 € ■ **WEB** *www.hyperkin.com*

En marzo de 2002, llegaba a España la primera consola de Microsoft, Xbox, que muchos recordamos por aspectos como ser la primera consola con disco duro incorporado, ofrecer un servicio online con funciones "premium" o contar con un descomunal mando, conocido como "Duke". Pues bien, dieciséis años después, Hyperkin ha recreado el mítico y gigantesco mando, compatible con PC y Xbox One (¿para hacer que la retrocompatibilidad sea aún más precisa?), que, además, añade algunas novedades, como los botones LB y RB (no estaban presentes en el original, y aquí están en las esquinas superiores del mando) o la pantalla LCD en el centro del mando, que muestra la secuencia de arranque de Xbox (y que es un botón, que podemos pulsar para repetir la escena). Es un mando pesado, grande (aunque unos milímetros más pequeño que el original) y que sigue teniendo unos impresionantes gatillos, los recordados botones blanco y negro... Eso sí, es más caro que el mando de Xbox One. ■

VALORACIÓN Un mando para nostálgicos. Es grande, pesado y mejorable en ergonomía (la disposición de los botones frontales se hace rara). En cuanto a las novedades, la pantalla LCD mola mucho, pero los botones LB y RB son muy cutres al tacto.





ACCESORIOS

Emoji Switch Pack 10 en 1

10 accesorios a precio de 2

■ **COMPAÑÍA** Indeca ■ **PLATAFORMA** Switch
■ **PRECIO** 24,99 € ■ **WEB** *www.indecabusiness.com/es*

Si acabas de hacerte con una Switch, probablemente necesitarás distintos tipos de accesorio para proteger tu preciada adquisición. Si es el caso, quizá te venga bien un pack 10 en 1 como éste, compuesto por funda protectora (con correa de mano), protector de pantalla, gamuza, caja portatarjetas o adaptadores para los sticks (cuatro en total), así como un set de pegatinas. Este modelo en concreto y, sobre todo, la funda y la gamuza vienen personalizados con los famosos emojis, por lo que tienen papeletas de gustar, especialmente, a los amigos de las aplicaciones sociales... ■

VALORACIÓN 20 € es lo que valen muchas fundas: es una buena oferta para llevarte el kit completo (si te van los emojis, claro).

SMARTPHONE

Huawei P20 Pro

La inteligencia artificial llega a las cámaras de los móviles

■ **COMPAÑÍA** Huawei ■ **PLATAFORMA** Android 8.1 ■ **PRECIO** 899 € ■ **WEB** *www.huawei.com/es*

Si eres de los que usan su móvil como cámara fotográfica principal, y siempre andas detrás de lo último y lo mejor, deja de buscar: el Huawei P20 Pro es, a día de hoy, el móvil con mejor cámara del mercado. Con el respaldo de la prestigiosa marca Leica, Huawei se ha sacado de la manga una cámara triple (la primera del mercado) que, además, es asistida por IA para que nos dé sugerencias y corrija errores para lograr la foto perfecta (además de contar con zoom híbrido de hasta cinco aumentos, hacer las mejores fotos nocturnas con diferencia...). De "regalo", también trae 6 GB de RAM, un avanzado procesador (el Kirin 970), 128 GB de almacenamiento interno, batería de 4.000 mAH (con carga rápida) y pantalla "infinita" (sin apenas marcos inferior y superior) de 6,1 pulgadas. Un señor terminal que, eso sí, no es barato... ■

VALORACIÓN Sin duda, el salto evolutivo que necesitaban los smartphones... o, al menos, aquéllos que quieren despuntar en fotografía.



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Busto Picard Facepalm

Y el meme más legendario de Star Trek se hizo resina

Seguro que la habéis visto en algún tuit, en forma de imagen estática o GIF animado. La clásica estampa del Capitán Picard llevándose la mano a la cara ha inspirado este busto con licencia oficial de "Star Trek: La Nueva Generación". Si quieres poner en tu mesa esta icónica representación de la vergüenza ajena, date prisa, porque sólo se han fabricado 1.602 unidades.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Arcades Plug & Play

Los clásicos han vuelto, listos para enchufar a la TV

PQube presenta una nueva gama de mandos Plug & Play con clásicos del calibre de *Frogger* (arcade), *Double Dragon* (versión NES), *Mega Man 2* (NES), *Ms Pac-man* (NES) y *Space Invaders* (arcade). Cada modelo tiene licencia oficial, está decorado con el arte original y se alimenta de tres pilas AA (no incluidas). Un bonito regalo para los más nostálgicos.

A LA VENTA EN *www.funstockretro.co.uk*

Maquetas Dragon Ball

Para revivir las primeras aventuras de Son Goku

Si añoras los primeros capítulos de "Dragon Ball", te entusiasmarán estas maquetas de Bandai, de su línea Mecha Collection. De momento, puedes encontrar tres modelos distintos: la Cápsula No.9 de Bulma (la icónica moto con techo), el coche Mighty Mouse de Yamcha y el aerodeslizador del padre de Chi-Chi (OX-King's Vehicle). Pequeñas, bonitas y baratas.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Lámparas Nintendo

Con licencias oficiales de Zelda y Super Mario Bros

Estas pequeñas (diez centímetros de altura) e irresistibles lamparas, fabricadas por Paladone, ya están disponibles en España, de la mano de Blade. Se iluminan gracias a los tres LED que encierran en su interior, alimentados con tres pilas tipo AAA. Por ahora, han lanzado siete modelos, todos ellos con licencia oficial Nintendo. Son la seta, el bloque de interrogación, Boo y Goomba, del universo *Super Mario Bros*, y otras tres lámparas inspiradas en el mundo de *The Legend of Zelda*: rupia, contenedor de corazón y Trifuerza. En la base de cada lámpara, podrás encontrar el interruptor para encenderlas y apagarlas. Ojalá no se paren aquí y, pronto, podamos ver más modelos.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

Camiseta Shadow of the Colossus

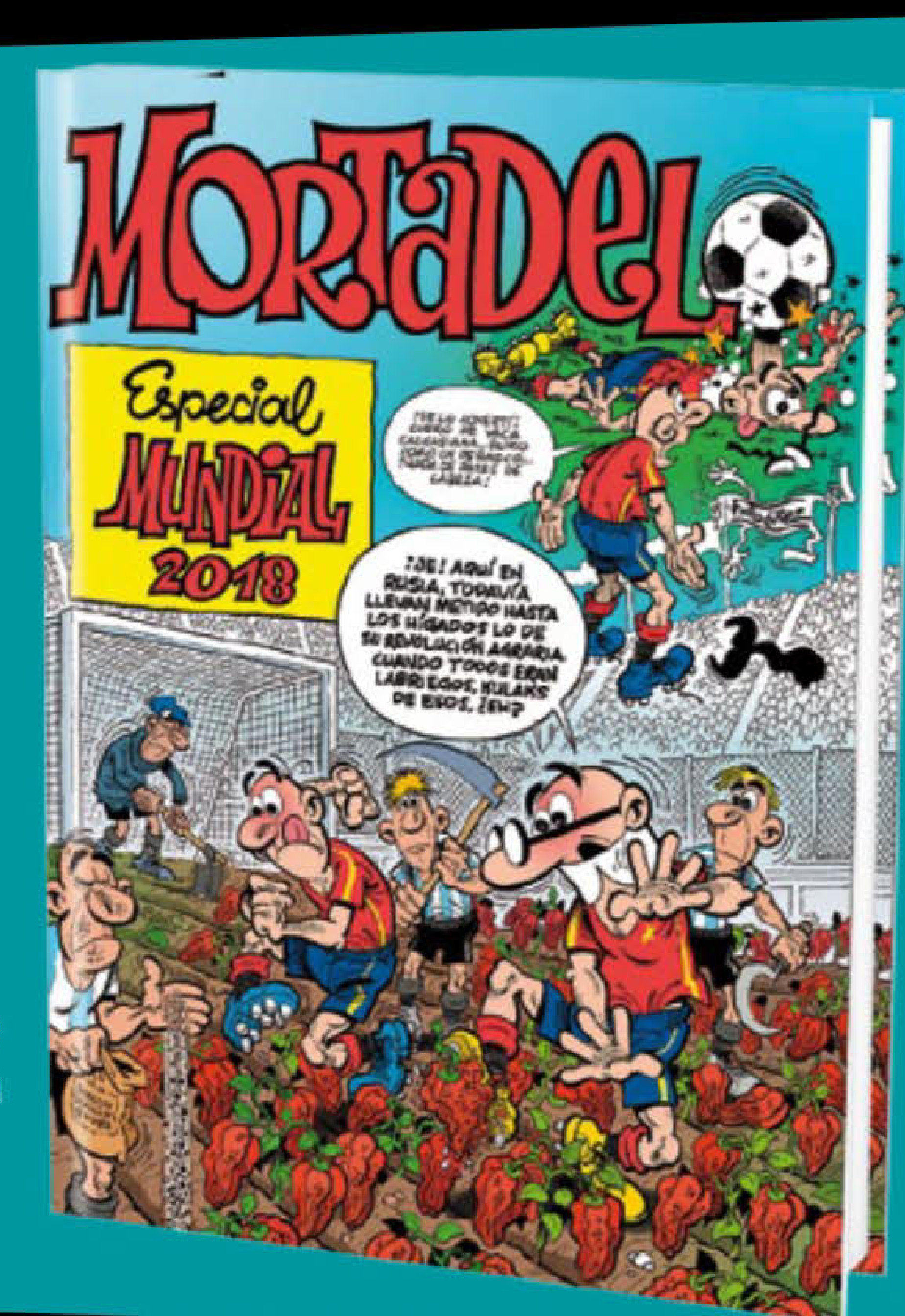
Con logo japonés y la silueta de los dieciséis colosos

Insert Coin Clothing acaba de lanzar una nueva línea de prendas con la licencia de *Shadow of the Colossus*, que incluye una sudadera y diversas camisetas. De entre éstas, hemos elegido este mes el modelo Colossus Field Guide, que muestra, sobre fondo negro, la silueta de los dieciséis colosos a los que dábamos caza en el clásico del Team ICO. Además, incluye, en la parte inferior del pecho, el logo japonés del juego. Está confeccionada en poliéster (60%) y algodón (40%) y se comercializa en siete tallas distintas, desde la XS hasta la 3XL. Corre a por ella antes de que se agote.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

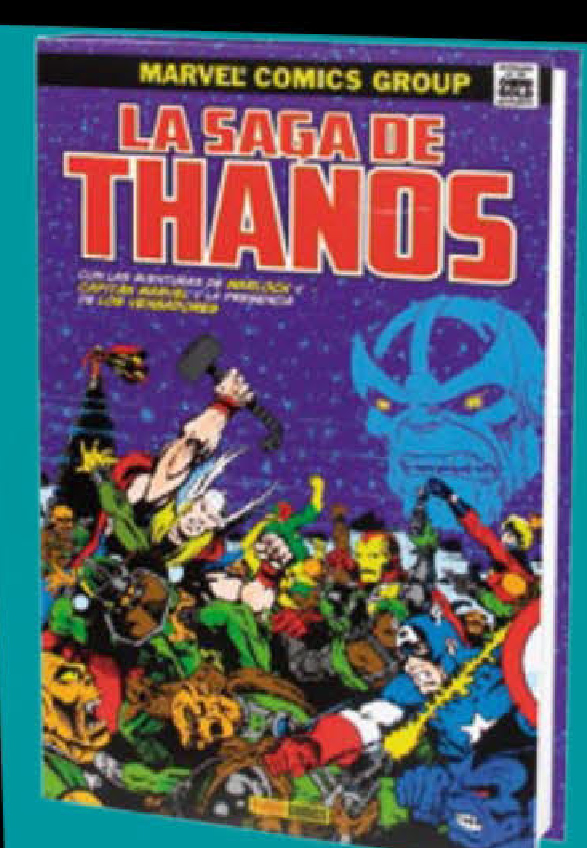
MORTADELO: MUNDIAL 2018



■ **AUTOR** F. Ibáñez ■ **ED.** Penguin Random House
■ **PRECIO** 13,90 € ■ **PÁGINAS** 96
■ **FORMATO** Tapa dura

El maestro Francisco Ibáñez sigue trabajando a destajo a pesar de sus 82 años, y no ha querido dejarnos sin nuestra habitual ración "mundialista" de Mortadelo. En esta ocasión, los agentes de la T.I.A. viajarán a Rusia, escenario del Mundial 2018. La última vez que pisaron aquellas tierras fue en el mítico álbum Moscú 80, así que estamos con el "hype" disparado. Y ojo, que Penguin Random House ha anunciado para este año otros tesoros de Bruguera, como integrales de Sir Tim O'Theo y Vázquez.

LA SAGA DE THANOS



■ **AUTOR** Jim Starlin ■ **EDITORIAL** Panini Cómics
■ **PRECIO** 39,95 € ■ **PÁGINAS** 656 ■ **FORMATO** Tapa dura

Tanto si el final de "Vengadores: Infinity War" te ha dejado con cara de póker como si quieres saber más sobre Thanos, no deberías perderte este colosal tomo Omnibus de Marvel, en el que se repasan los orígenes de Thanos y su interacción con personajes clásicos de la Casa de las Ideas, incluyendo a dos futuros fichajes de la saga cinematográfica: Capitán Marvel y Adam Warlock.

EL ETERNAUTA

■ **AUTORES** H.G. Oesterheld, F. Solano López ■ **EDITORIAL** Norma
■ **PRECIO** 30 € ■ **PÁGINAS** 368 ■ **FORMATO** Tapa dura

Aclamada como uno de los mejores cómics de ciencia ficción de todos los tiempos, la obra del guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López regresa a las librerías en una cuidada edición integral, tras editarse originalmente en Argentina a finales de los años 50. Todo un tesoro en forma de viñetas.

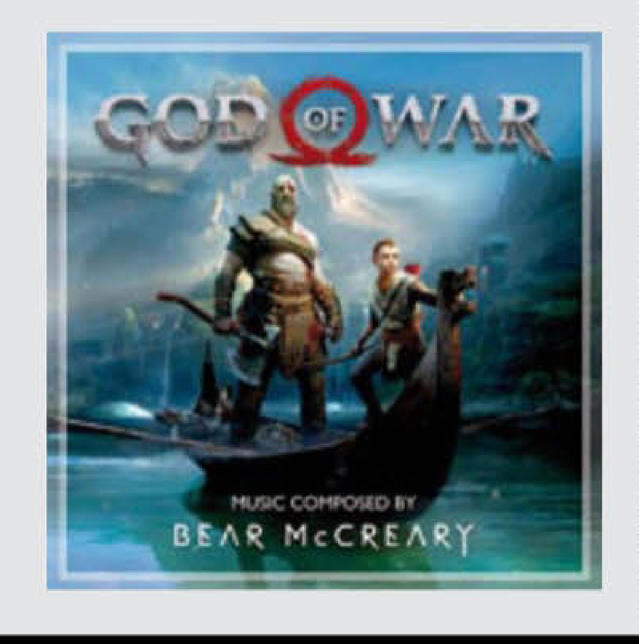


MÚSICA

BSO GOD OF WAR

"Elementos instrumentales y corales de inspiración nórdica, cuya principal virtud es que hacen que nos olvidemos del tema central de los juegos previos". Así describió nuestro compañero David Martínez esta maravillosa banda sonora, compuesta por Bear McCreary, ya disponible en descarga digital.

■ **PRECIO** 9,99 € ■ *iTunes*



BSO SPACE HARRIER

El vinilo Nº16 de Data Discs está dedicado en exclusiva a *Space Harrier*, el maravilloso y psicodélico shooter que AM2 llevó a los recreativos en 1985. Además de los temas clásicos compuestos por el gran Hiroshi "Hiro" Kawaguchi, incluye una versión "arranged" del tema principal, a cargo de la S.T.T. Band.

■ **PRECIO** 22,66 € ■ *data-discs.com*



Colgante Game Boy

PVP desde 17,90€

Ríndele homenaje a tu primera portátil colgándotela del cuello

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa no sólo tiene camisetas o recambios para *Labo*; también esconde joyas como este colgante con el diseño de la inolvidable Game Boy. Está íntegramente fabricado en zinc e incluye un cadena para poder colgarte en el cuello este pedazo de historia de los videojuegos. Otra gente se cuelga el escudo del club de sus amores... ¿Por qué no colgarte una GB?

A LA VENTA EN *nos.nintendo.es*

Nendoroid Kratos

PVP desde 59,99€

Será mejor que la vayas reservando, porque volará...

No saldrá a la venta hasta octubre, pero ya están abiertas las reservas para hacerse con la figura Nendoroid del mismísimo Kratos, con la apariencia de su última aventura. Como es habitual en esta colección, incluye diversos complementos (el escudo y el hacha Leviatán) y dos caras intercambiables, una de ellas con su habitual expresión de fiereza. Sospechamos que no tardará en ser acompañado por Atreus.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Elder Scrolls Online Summerset Ed. Col.

PVP desde 99,95€

Una edición espectacular a un precio más que tentador

Incluye una estatua de Mephala, el diario de Razum-dar's, un mapa de Summerset, las monturas Bloodshadow Wraith Steed y Nightmare Senche, las mascotas Fledgling Gryphon y Pocket Salamander, el memento Psijic Scrying Talisman y otros DLC exclusivos, todo bien empaquetado en una preciosa caja metálica.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 18,95€

PVP desde 294,99€

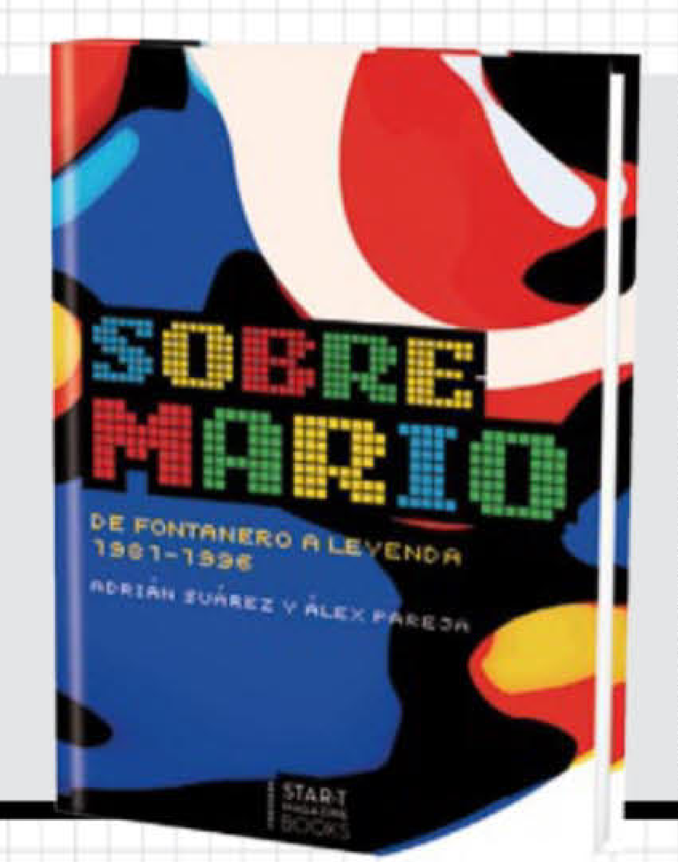
PVP desde 45,34€

LIBROS

SOBRE MARIO: DE FONTANERO A LEYENDA

Adrián Suárez y Álex Pareja analizan el diseño y las mecánicas de los juegos protagonizados por Mario hasta 1996, incluyendo, por supuesto, su debut en el mítico *Donkey Kong*. Este ensayo recoge declaraciones de sus creadores, con Miyamoto al frente, y aporta una interesante visión académica sobre una saga legendaria.

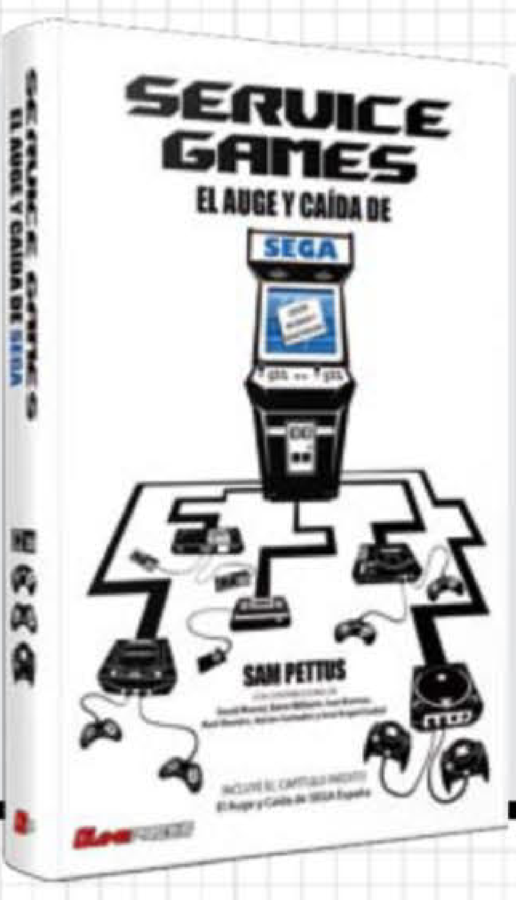
PRECIO 19 € **PUBLICADO POR** *Star-T Magazine Books*



SERVICE GAMES: EL AUGE Y CAÍDA DE SEGA

Game Press edita en España el apasionante libro de Sam Pettus, que recoge la historia de Sega, desde 1951 hasta el ocaso de Dreamcast. Esta edición ampliada incluye un capítulo extra, dedicado a Sega España, en el que han participado veteranos de la división española como Paco Pastor, Raúl Montón o Carlos Yuste. Imprescindible.

PRECIO 28,45 € **PUBLICADO POR** *Game Press*



Peluche Cacodemon

El habitante más mono del Infierno

Aunque lleva décadas aterrorizándonos en las sucesivas entregas de *Doom*, nadie podría resistirse a la tentación de abrazar este adorable peluche del Cacodemon, uno de los enemigos más carismáticos de la franquicia de id Software. Tiene licencia oficial de *Doom* y un tamaño aproximado de quince centímetros.

■ **A LA VENTA EN** *www.solopixel.es*

Figura Iron Spider

Otra obra de arte de los genios de Hot Toys

Si ya has visto "Vengadores: Infinity War", seguro que te enamoraste del nuevo traje de Spidey, cortesía de Industrias Stark. Los titanes de Hot Toys lo han recreado, con su habitual nivel de detalle. Tener esta maravilla de 28 centímetros supone un fuerte desembolso, pero, si lo reservas con antelación, podrás ahorrarte un pico.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

Busto Deadpool

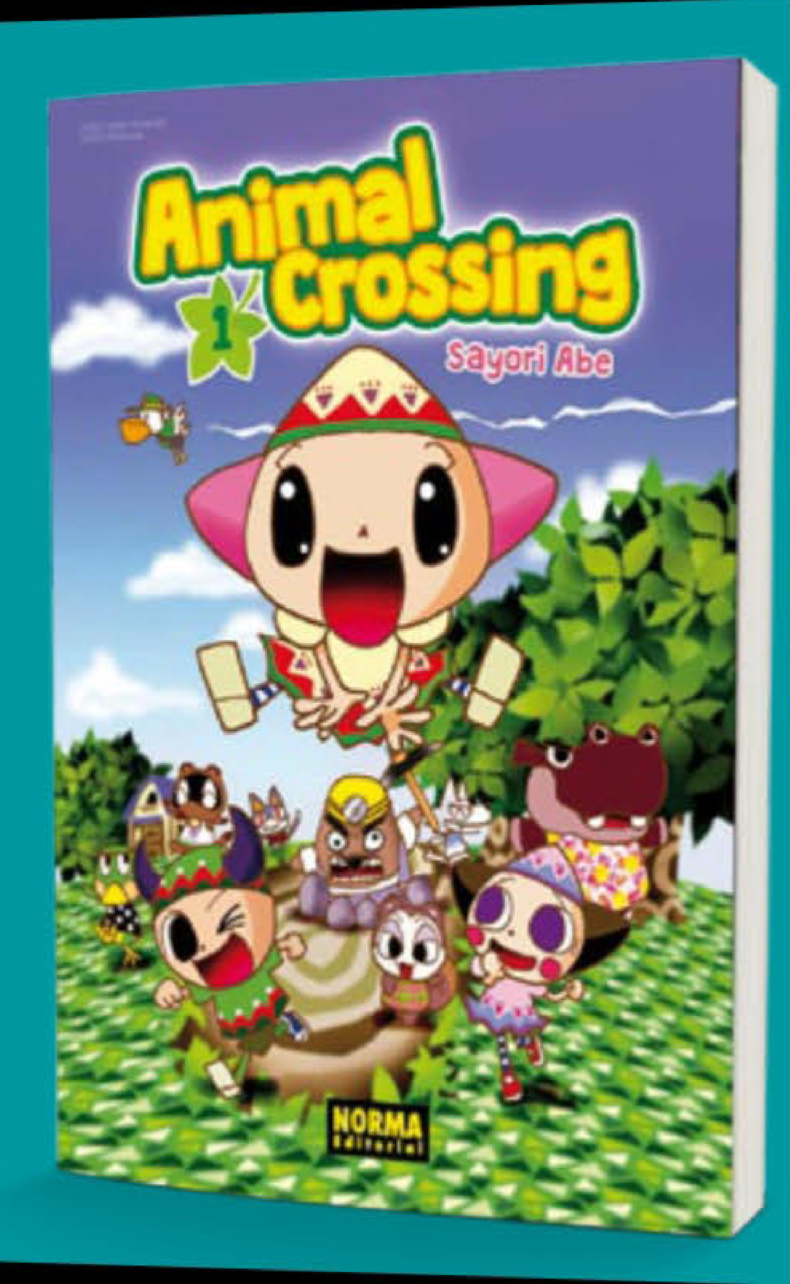
Para colgar tu PlayStation VR como un auténtico Sir

¿Harto de no saber dónde colgar tus gafas de VR o los auriculares cuando no estás jugando? Este busto de Deadpool, obra de Numskull, tiene las dimensiones precisas para que puedas utilizarlo como cabeza de maniquí o, simplemente, como elemento decorativo. Tiene licencia oficial y puedes ajustar su altura hasta los 48 centímetros. Su base cromada pesa lo suficiente como para evitar que vuelque.

■ **A LA VENTA EN** *www.numskull.co.uk*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

ANIMAL CROSSING



■ **AUTOR** Satori Abe ■ **EDITORIAL** Norma Editorial
■ **PRECIO** 8 € ■ **PÁGINAS** 192
■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

El fenómeno *Animal Crossing* inspiró nada menos que cuatro líneas de mangas distintos. Uno de ellos fue creado por Satori Abe para la editorial Shogakukan entre 2005 y 2013, y posteriormente recopilado en once tomos. El primero de ellos llega ahora a España, de la mano de Norma Editorial. En este manga 4-koma (con historietas distribuidas en cuatro viñetas en vertical), se nos narran las peripecias de Sayorin y sus paisanos de la aldea Hohinda, habitada por humanos y animales. Una pequeña delicia que entusiasmará a los fans de la franquicia de Nintendo.

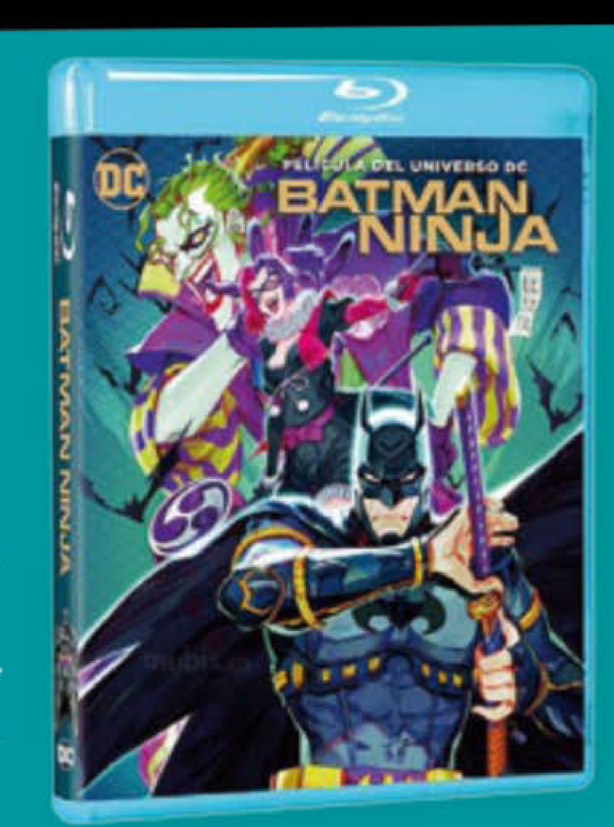
LAS CAPRICHOSAS MALDICIONES DE SÔICHI



■ **AUTOR** Junji Ito ■ **EDITORIAL** ECC Cómics
■ **PRECIO** 10,95 € ■ **PÁGINAS** 296 ■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Junji Ito, el reverenciado autor de Uzumaki y diversas historias cortas, recopiladas en España en tomos como "Relatos terroríficos" y "Fragmentos del Mal", regresa a las librerías de nuestro país con las andanzas del malicioso hijo de la familia Tsujii. Entre los fans de este maestro del terror, están Guillermo del Toro y Hideo Kojima, quien llegó a reclutarle para el malogrado *Silent Hills*.

BATMAN NINJA



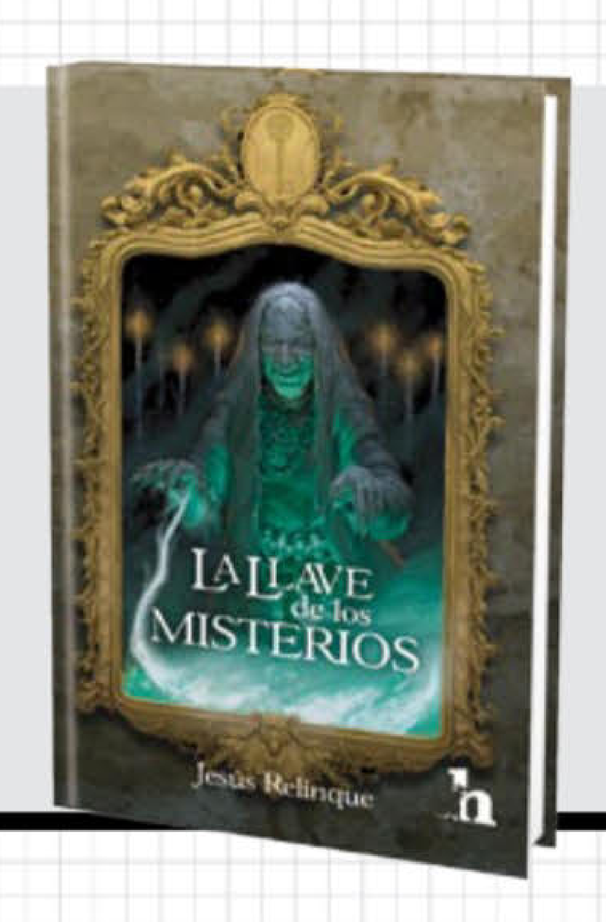
■ **AUTOR** Junpei Mizusaki ■ **EDITORIAL** Warner Home Video
■ **PRECIO** 18,95 € ■ **FORMATO** DVD y Blu-ray

El universo del Caballero Oscuro y el anime se fusionan para crear una joya animada del estudio Kamikaze Douga. La trama nos traslada al Japón feudal, adonde son transportados los principales huéspedes de Arkham, gracias a una máquina del tiempo diseñada por Gorilla Grodd. Batman aterriza allí un año más tarde para descubrir que el Joker ha tomado el control de los clanes ninja.

LA LLAVE DE LOS MISTERIOS

Jesús Relinque "Pedja", colaborador de Retro Gamer España, publica su primera novela, ambientada en el Cádiz de los 80. En ella, un grupo de niños descubre las leyendas más ocultas de la ciudad, haciendo realidad las aventuras a las que cada tarde juegan en el Spectrum. Referencias pop ochenteras, misterios y diversión en un libro que enganchará a grandes y pequeños.

■ **PRECIO** 15 € ■ **PUBLICADO POR** *Cazador de Ratas*



100 MÁQUINAS RECREATIVAS QUE HICIERON HISTORIA

Catorce redactores de esta revista, Retro Gamer y otros medios rememoran las 100 recreativas más míticas de los 80 y los 90, con toneladas de información y recuerdos personales de una época maravillosa que, por desgracia, ya no volverá: salones recreativos, pagas dilapidadas en minutos, el "yo te lo paso" y el "déjame una vida".

■ **PRECIO** 25 € ■ **PUBLICADO POR** *Edaf*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PlayStation
- **GÉNERO** Rol
- **COMPAÑÍA** Bandai
- **AÑO** 2001

Digimon World

DIGIEVOLUCIÓN EN SKULLGREYMON

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

Digimon fue una serie que marcó mi infancia. Mi hermano y yo teníamos grabados en VHS todos los capítulos que emitían en La 2 y Fox Kids, además de todo tipo de merchandising: figuras, pósters, cartas... ¡Hasta el dispositivo digital!

Era en torno al año 2000, justo en la época en que *Pokémon* arrasaba en Game Boy y, al mismo tiempo, conseguía dar el salto a la televisión con un anime muy notable. Por desgracia, Toei Animation y Bandai nunca acertaron del todo al intentar el trasvase opuesto, de serie a videojuego. *Digimon World*, la primera adaptación para PlayStation, que llegó cuando PS2 ya estaba a la venta, tenía sus virtudes y funcionaba bien como fanservice. Encarnábamos a un niño que acababa en el Mundo Digital y, acompañado de un digimon, debía buscar y devolver a la ciudad a otros seres perdidos. Era un gusto ver a decenas de criaturas del anime.

Ahora bien, el desarrollo se hacía realmente tedioso. Básicamente, era una adaptación del Tamagotchi de Bandai, de modo que debíamos cuidar de la criatura, dándole de comer, llevándola al excusado, permitiéndole dormir... Eso influía en las cuatro fases de digievolución, de modo que, si no lo mimábamos, podía salirnos un asqueroso Numemon, bastante inútil para los combates. Pasado un tiempo, moría y renacía en forma de huevo. Pero lo peor es que la versión española del juego tenía un bug que impedía completarlo, por culpa de un Agumon que no se dignaba hablar. Debió de ser cosa de Apocalymon... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Yo quise ser un niño elegido, como Tai, Matt, Sora, Izzy, Joe, Mimmy, T.K. o Kari, pero, desde luego, este juego no me lo permitió. Tuve un Tamagotchi en los 90 y me encantaba, pero, llevado a videojuego, el concepto no funcionaba bien. Aparte, eché muchas horas en su día para, a la hora de la verdad, toparme de bruces con una infame rueda negra en forma de bug.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 22 de junio

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

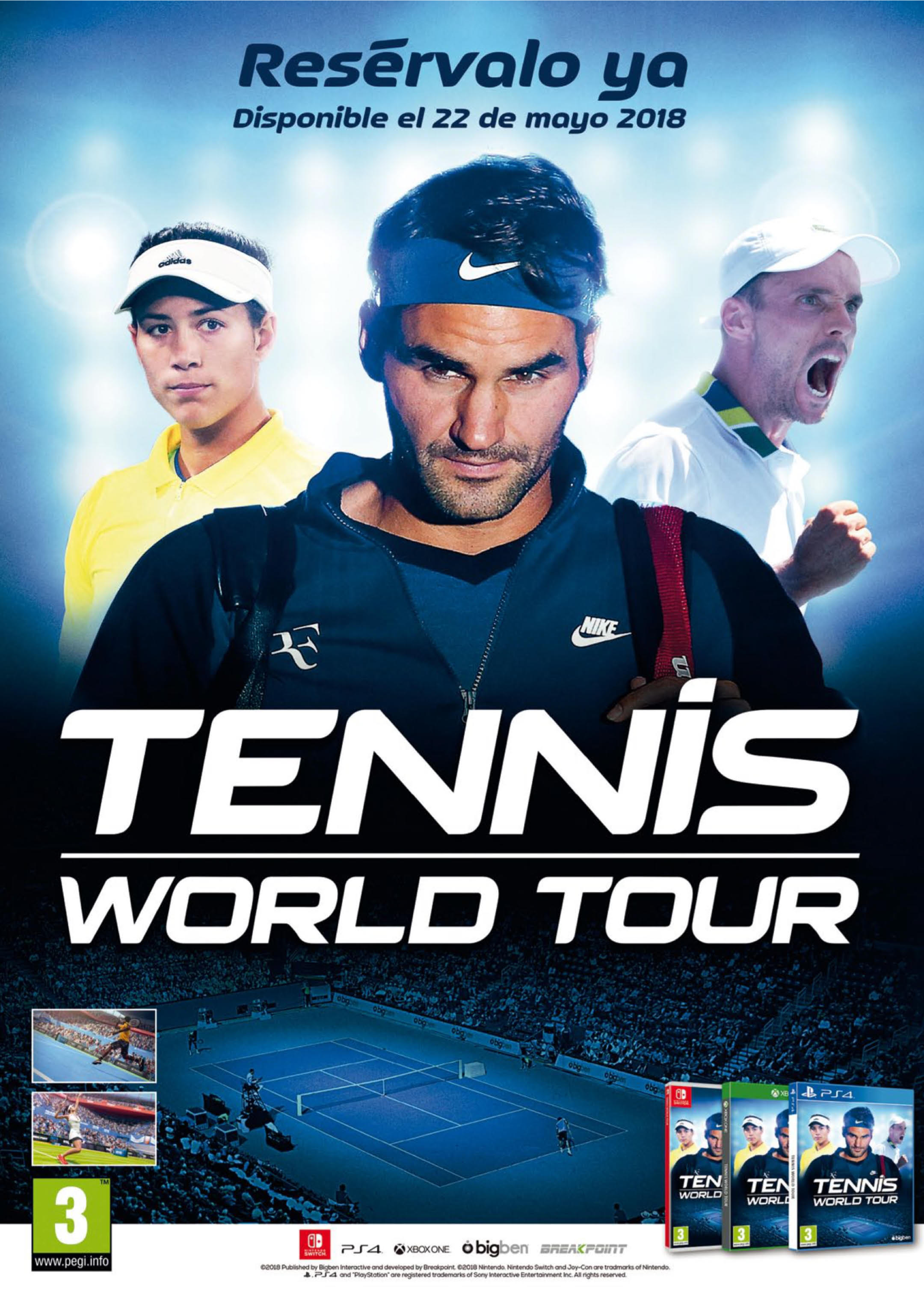
DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




Resérvalo ya
Disponible el 22 de mayo 2018
TENNIS
WORLD TOUR
3
www.pegi.info
NINTENDO SWITCH
PS4
XBOX ONE
bigben
BREAKPOINT
©2018 Published by Bigben Interactive and developed by Breakpoint. ©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are tradmarks of Nintendo.
PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.


HOBBY CONSOLAS
CALL OF DUTY
BLACK OPS
TREYARCH
ACTIVISION

HOBBY CONSOLAS

DETROIT

BECOME HUMAN

PS4